ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

BROJ 1 , OŽUJAK 1996.

CHAOS™ inside

CIJENA 19,96 Kn

COMMAND & CONQUER 2
DOOM 3: QUAKE
11th HOUR
SYNDICATE 2
FORMULA 1 GP 2
BEAVIS & BUTTHEAD
DESCENT 2
THE DIG
POLICE QUEST 5
STONEKEEP
WING COMMANDER 4

... oko sto najnovijih igara za ...
PC , Amigu i ostale platforme

PLUS: igranje u Windows 95
internet, VR, multimedija ...

IGRA MJESECA - THE DIG

RUBRIKE

RIJEČ UREDNIKA 02

VIRTUAL REALITY 07

INTERNET / WWW 08

SCOUTING INFO 10

IGRANJE U WIN95 25

U SLJEDEĆEM BROJU 80

IGRA MJESECA

THE DIG

Najnovija Lucasova avantura osvaja kako i svjetsko tako i naše tržište. Svojom igrivošću, sa izvrsnom radnjom i fascinatnim efektima u svakom slučaju zaslužuje titulu igre mjeseca Ožujka. Više o igri možete pročitati na stranicama 35-38.

11th HOUR 03

MONOPOLY 06

MISAONE IGRE

THE DIG 35

I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM 39

PHANTASMAGORIA 40

UNDER A KILLING MOON 42

DEATH GATE 44

JOHNNY MNEMONIC 45

SIMON THE SORCERER 2 46

DAGERFALL 49

TOTAL DISTORTION 50

ORION CONSPIRACY 51

AVANTURE

KINGPIN 65

GRAND PRIX MANAGER 66

NBA JAM 68

FORMULA 1 GP 2 69

FIFA 96 70

SPORTSKE IGRE

WITCHAVEN 12
WING COMMANDER 4 14
STONEKEEP 16
POLICE QUEST 5 18
SYNDICATE WARS 19
IRON SOLDIER 45
DESCENT 2 22
BREATHLESS 24
ONE MUST FALL 2097 26
QUAKE 27

AKCIONE IGRE

FLIGHT UNLIMITED 58
USS TICONDEROGA 60
MS FLIGHT SIMULATOR 5.1 62
STAR RANGERS 64

SIMULACIJE

PITFALL 30
BEAVIS & BUTTHEAD 31
FULL TILT PINBALL 34
WORMS 52
REALMS OF CHAOS 54
HIGHWAY HUNTER 56
ODISSEY 57

ARKADNE IGRE

1830 72
PERFECT GENERAL 2 73
COMMAND & CONQUER 2 74
CRITICAL MASS 75
WARCRAFT II 76
CAESAR II 78

STRATEGIJE

RIJEČ UREDNIKA

Project "CHAOS"

My friends, we finally did it. Chaos je svijet u kojem nema pravila. U skladu s tim stvorili smo časopis za koji se nadamo da će u pravom smislu ispuniti sva vaša očekivanja u području informatičkih igara, ali i ostalih područja kao što su internet, multimedija i sl. U ovom broju donosimo vam opise i najave za pedesetak igara, te scouting info za još pedesetak igara i multimedijalnih proizvoda. Te brojke ćemo već u sljedećem broju povećati zajedno sa brojem stranica, vjerujem na zadovoljstvo svih čitatelja. Kako je PC najzastupljeniji u vašim domovima, najveći dio je posvećen upravo igrama za PC, ali nismo zanemarili niti ostale.

Zbog malog broja stranica u ovom prvom broju nismo mogli više prostora posvetiti rubrikama, tako npr. u slijedećem broju moći ćete čitati o 3D Studiu MAX, testu CD-ROM uređaja šesterostruke brzine, dok smo za ovaj broj pripremili igranje u Windows 95, Virtual Reality kacige, nešto multimedije i dr. Na zadnjoj stranici nešto više o slijedećem broju. Internet je jedna od stalnih rubrika, a na mnogima najzanimljiviji dio - World Wide Web obratiti ćemo posebnu pozornost. Posebno ćemo se osvrnuti na igranje pravih komercijalnih igara na 'netu čije vrijeme tek dolazi.

Same opise igara smo pokušali maximalno približiti igraču, tako da budu i korisni i zanimljivi. Iako časopis zaslužuje ime Chaos, zbog profesionalnosti smo sastavili koncepciju u kojoj postoji sedam osnovnih tipova igara. To naravno pridonosi preglednosti cjelokupnog sadržaja. Kako imamo kontakte sa mnogim izdavačkim kućama, osobito glede beta testiranja, očekujte brojne opise najvrućijih igara prije nego što se pojave bilo kakve demo verzije na tržištu. Ocjenjivanje smo također pojednostavili. Osnovne ocjene variraju od 1 do 10, dok konačna presuda do 100. Također smo naveli i minimalnu konfiguraciju te platformu na kojoj je igrana igra, a mislimo da je podatak o konfiguraciji na kojoj je isprobavana igra prilično nepotreban.

Chaos će izlaziti mjesečno, redovito, i to u drugoj polovici mjeseca. Moram još napomenuti da su svi tekstovi u ovom časopisu napisani prije oko mjesec dana, te su potpuno originalni i autentični, a za kašnjenje prvog broja se ispričavamo iako su razlozi posve tehnički i spadaju u nešto što u prvom broju nismo mogli izbjeći. Očekujemo da nam pišete što mislite o Chaos-u. Do slijedećeg broja...

Glavni i odgovorni urednik
Goran Obrč

CHAOS

IZDAVAČ
Publisher
" CHAOS "
Novinsko izdavaštvo

10000 Zagreb ; Ivekovićeva 18/1
Tel/Fax: 01 / 2335-735
Žiro račun : 30103 - 685 -166364

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK
Editor in Chief
GORAN OBRČ

GRAFIČKI UREDNICI
CAD and DTP Designers
SINIŠA MAREKOVIĆ
MITCHELL COLBERT

POMOĆNI UREDNICI
Assistant Editors
NINO BJELOŠ
SINIŠA OBRČ

LEKTOR
Corrector
ADRIJANA MARKON

TEHNIČKI SURADNICI
Equipment Menagers
NIKŠA KLASNIĆ
KREŠIMIR KUŠLAN

SURADNICI
Contributing Editors
DENIS KOVAČIĆ
HRVOJE KABLAR
ANDREW YURKOVICH
KREŠIMIR DUŠEK
LANA TOMLJANOVIĆ
KRISTIJAN KORPER
KREŠIMIR ĆUK
MARTIN WEISS
DENIS NUJA
MIRKO BAŠIĆ
MARINA CEROVSKI
IVAN CRNKOVIĆ

TISAK
Printing
Tiskara Meić
10000 Zagreb ; Šenoina 25
Tel/fax: 01/523-613

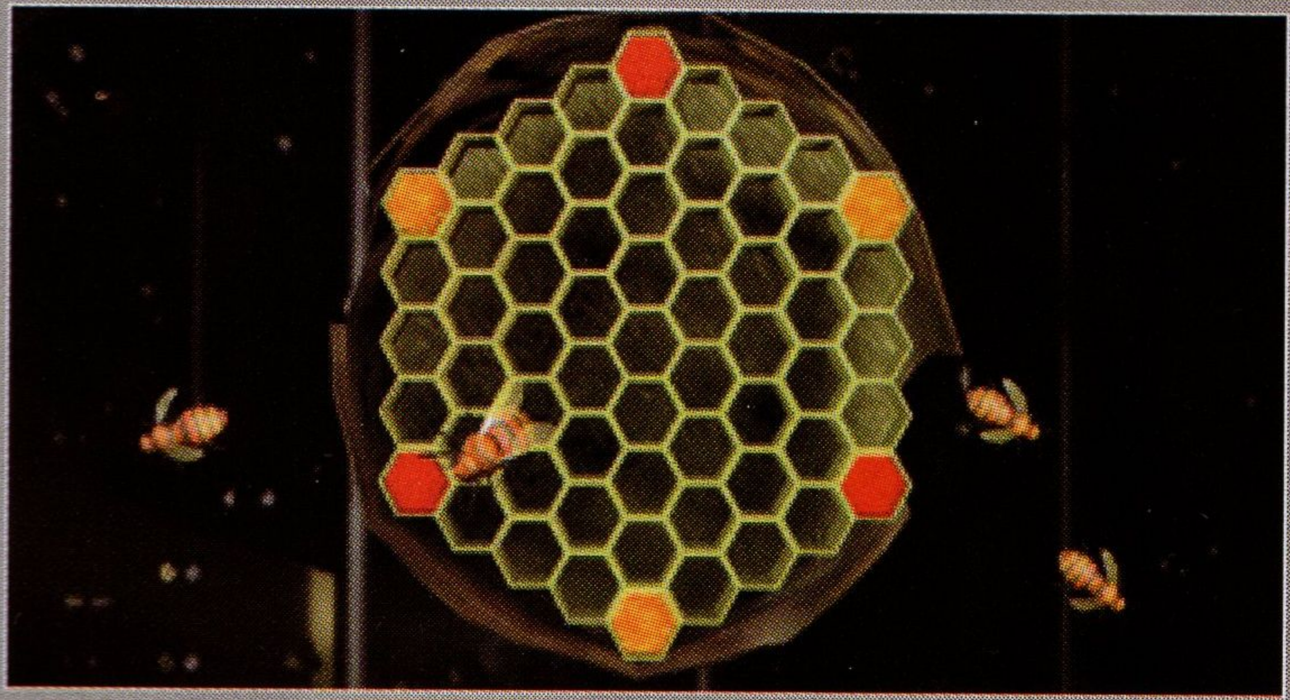
11th HOUR

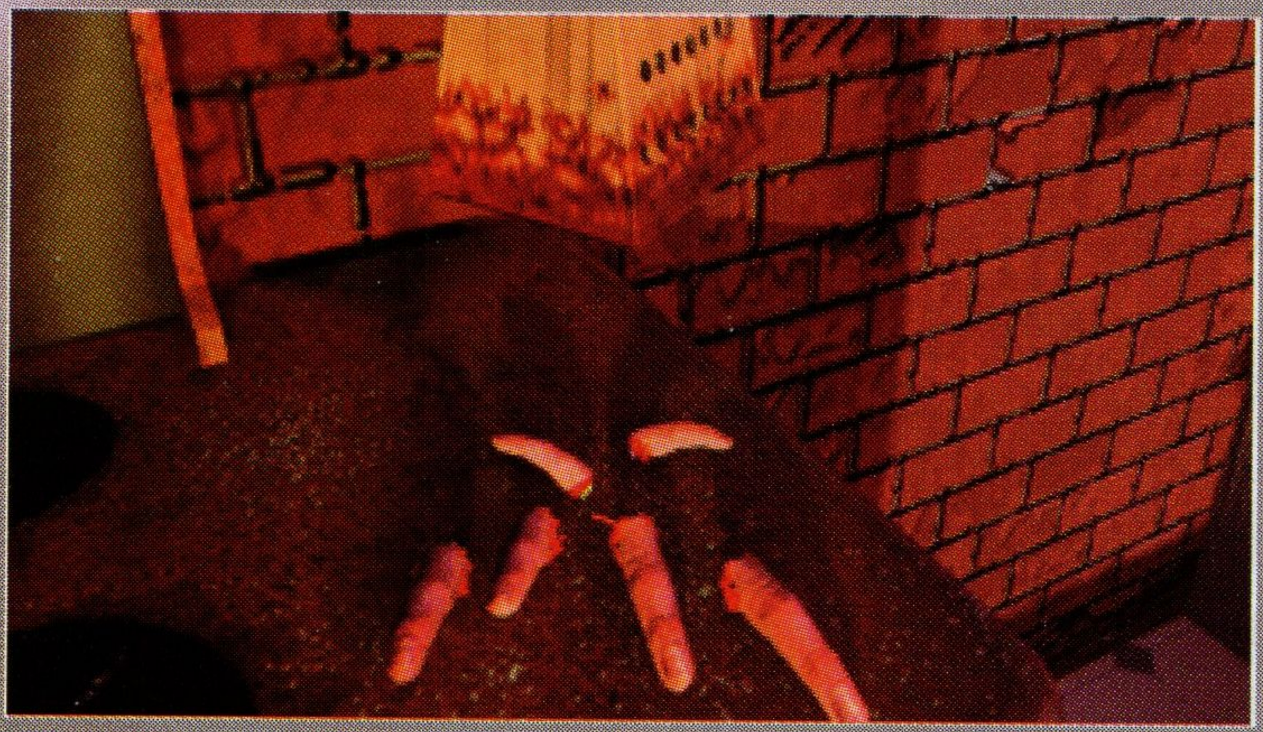
by HRVOJE KABLAR

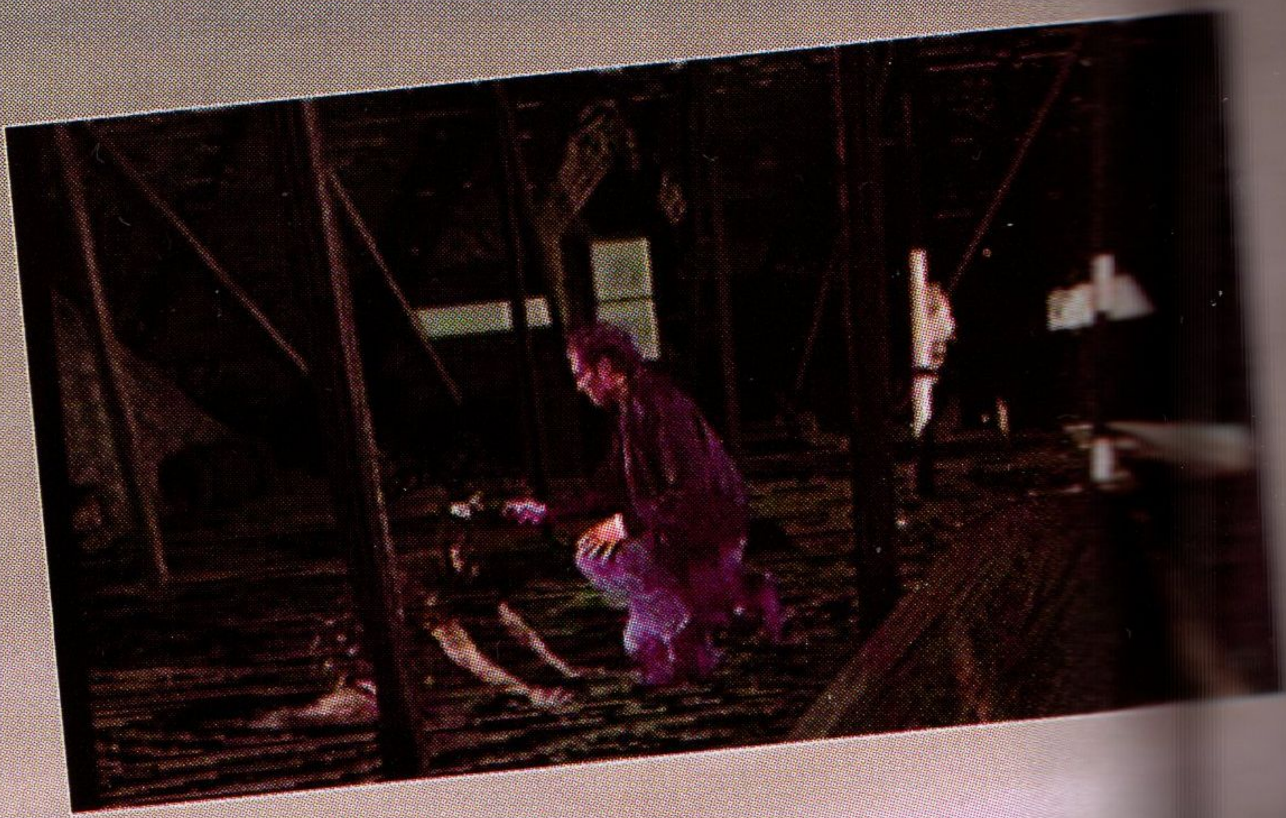
Prije još ne toliko davno, kada su se CD ROM uređaji tek pojavljivali i probijali na PC tržište, postojala je jedna igra koja je u mnogo čemu pomogla tom proboju. Naravno pogađate, igra se zove "The 7th Guest". Ona je dolazila za ono vrijeme velikoj brojci od dva CD-a i sadržavala je animiranu i 3D Studio renderiranu SVGA (640x480) grafiku, digitalizirane glumce, digitalizirani govor kroz čitavu igru i divnu midi muziku. Za ono vrijeme to je bilo nešto božanstveno i ljudi su kupovali CD uređaje samo kako bi je igrali i uživali u njenoj prekrasnoj grafici i zvuku. Da ja ne ostanem postrani, moram priznati i da je moj prvi CD bio upravo The 7th Guest. Danas, 2 godine kasnije pojavio se njezin nastavak, The11th Hour čije je izlaženje označeno upravo najdužim odlaganjem u povijesti igračke industrije. Izlazak igre je najavljivan krajem 1994., te se u 10. mjesecu iste pojavio i njezin demo, koji sam i sam imao prilike tada vidjeti. Iz toga je vrlo lako izračunati da igra kasni nešto više od godinu dana, što je definitivno rekord. Međutim intrigrira činjenica da razlike u grafici i kvaliteti filmova između onog demoa i konačne igre praktički nema, zato se postavlja pitanje, što su Trilobytovi programeri radili sve to vrijeme. Odgovor na to naći ćemo u čistim brojčanim pokazateljima. Naime, 11th Hour se pojavio na tržištu na danas čisto prosječna 4 CD-a, međutim fascinantan je podatak (možda i neistinit) da je na ta četiri CD-a smješteno 130 GB na poseban način komprimiranih podataka. Ako je ta tvrdnja Trilobyta točna, taj podvig mogao bi se u najmanju ruku nazvati nevjerovatnim. Što više, igra prilikom instalacije smješta na hard disk tek nešto više od 3 MB podataka, a čekanja kod učitavanja pojedinih lokacija (s obzirom na brzinu dekomprimiranja podataka) na quad speed CD ROM-u nisu duža od par sekundi. Zato, što se toga tiče skidamo kapu dečkima iz Trilobyta.

A sada da vidimo što nam zapravo 11th Hour nudi. Nakon pokretanja instalacijskog programa i kopiranja nekoliko datoteka na hard disk te testiranja hardvera, na ekranu se pojavljuje glavni meni. Prva stvar koju ćete primjetiti je mogućnost određivanja dubine boja. 8 bitnu dubinu (256 boja) koristiće igrači s najslabijim konfiguracijama, 16 bitnu (65 000 boja) korističe oni sa jačim 486-icama i Pentiumima, dok će 24 bitnu (16 milijuna boja) koristiti samo sretnici sa super brzim grafičkim karticama (2 MB VRAMA). Ova zadnja solucija je čisto iživljavanje, jer već druga opcija grafički besprijekorno izgleda. Ovdje još možete podešavati i kvalitetu fimova (interlaced ili non interlaced), te još par manje važnih sitnica. Nakon toga dolazi intro, ali prije toga podsjetimo se što se događalo prije 50-tak godina u 7th Guestu. U malom gradići blizu New Yorka koji se zove "Harley on the Hudson", živio je Henry Stauf, otkačeni genijalac koji je izrađivao posebne igračke iz njegovih snova. Neki su ih još nazivali i igračkama za cijeli život. Stauf se brzo proslavio i obogatio te izradio sebi bizarnu vilu koja dosta podsjeća na "Bate's Hotel" iz Psiha. Međutim, baš negdje u to vrijime u gradu se pojavio smrtonosni virus (barem su to tako doktori objašnjavali) koji je napadao malu djecu te ih ubijao u čvrstom zagrljaju sa Staufovim igračkama. Tada odjednom, on se povlači u svoju vilu i nitko ga nikad više nije vidio, naravno osim šestoro gostiju koje je nenadano pozvao jedne večeri. Nitko nezna što se dogodilo te noći (osim vas koji ste igrali 7th Guest) na tom stravičnom mjestu, ali niti jedan od 6 gostiju se nikada više nije pojavio. Danas 50 godina kasnije (ovdje počinje intro 11th Hour-a), vi kao reporter Carl Denning, autor popularne emisije "Nerješeni slučajevi", istražujete seriju ubojstava koja se događaju baš u Harleyu na Hudsonu. U međuvremenu Robin Morales, vaša producentica i ljubavnica misteriozno nestaje u vrijeme dok je i sama sakupljala podatke o ubojstvima. Vaš jedini trag i veza sa njome je tajanstveni "notebook" preko kojeg dobivate njene poruke i pomoć. Već kako i sami pogađate slijedeći vaš korak je posjet samoj Staufovoj vili. Tamo ste se dovezli sa svojom Yamahom, upalili ručnu lampu i ušli.

Nadalje, počinje sama igra. Kao što ste sami mogli zaključiti 11th Hour se igra iz perspektive prvog lica, ali ne u realnom vremenu. Stvar izgleda otprilike kao u Lost Edenu, kliknete na određenu lokaciju, a zatim se već unaprijed izračunatom animacijom došećete do nje. Taj sistem funkcionirao je odlično u 7th Guestu i sada još bolje funkcionira i u 11th Hour-u, međutim pogledajmo ono što je vrlo loše funkcioniralu u originalu. Naime, na dulji rok on se sviđao samo zaljubljenicima u zagonetke (puzzles), koje su se sastojale od određenog broja zadataka tipa "crne figure na jednu stranu, a bijele na drugu stranu pomičući ih po određenim pravilima". Taj problem su u Trilobytu ozbiljno shvatili te su u

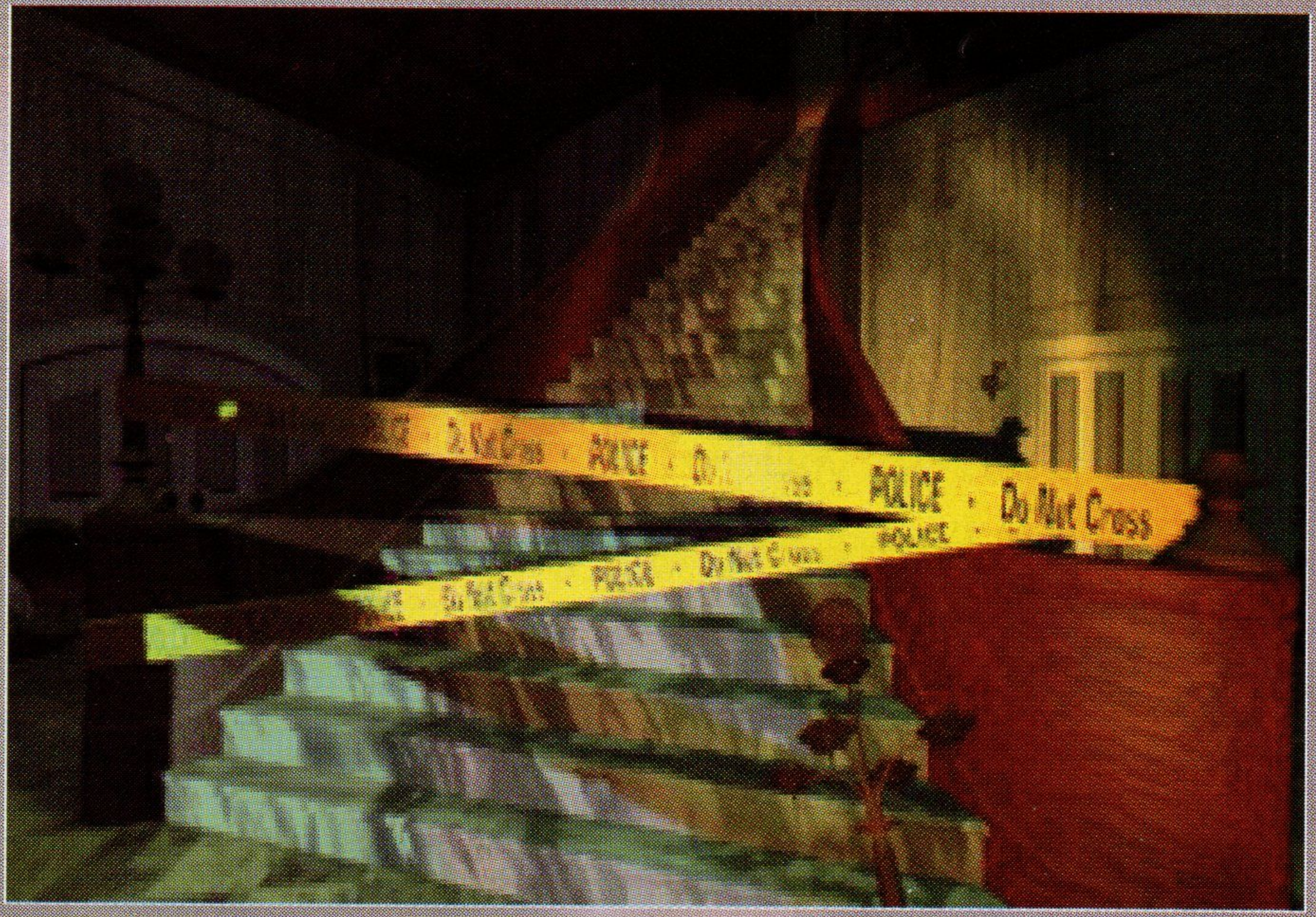






11th Hour pokušali dodati čak i malo avanturističkog štiha. Tako da bi uopće došli do jedne zagonetke morate prvo odgonetnuti slovčani zadatak (najčešće anagram, pojavljuje se u notebook-u), koji vam otkriva koji predmet morate naći i iskoristiti (kliknuti na njega). Ti predmeti su razbacani po raznim sobama koje se otvaraju nakon što riješite određenu zagonetku. Kliknete li na krivi predmet (većinom ćete to raditi), čuti ćete neku Staufovu primjedbu. Neki puta će to biti samo ismijavanje,a neki put biti će to citat iz Prljavog Harija ili Ratova Zvjezda. Nakon 50-tak predmeta i bezuspješnih pokušaja biti ćete toliko iziritirani Staufovim glasom, da ćete vrlo lako poželiti vriskati, jer ako želite igrati, morate ga slušati. Kada uspijete naći pravi predmet (neki put samo dio predmeta), dobivate pravo gledanja jednog dijela priče tj. jedne animacije koja vam otkriva samo djelić čitave misterije počevši od Robinovog nestanka. Tek rješavanjem svih zagonetki i otkrivanjem svih predmeta u tada otvorenim svim sobama, složiti ćete čitavu animaciju i otkriti pravu istinu. U svojem "notebook-u" imate i "help" opciju, prekokoje vam Robin pomaže tj. može vam odgonetnuti slovčani zadatak, te čak riješiti i nekoliko zagonetki (sve ne može, jer nakon nekoliko rješenja njena snaga slabi i veza se tada gubi). Zato koristite tu pomoć samo kada opasno zapnete.

Što se tiče same grafike, ona je napravljena stvarno besprijekorno. Čitava igra je napravljena u SVGA, a za filmove Trilobyte koristi njihovu tehnologiju "GROOVIE" koja omogućava i do 30 sličica u sekundi pri animaciji preko čitavog ekrana. Međutim, tu postoji mala prevara. Ne radi se o čitavom ekranu nego o samo jednoj horizontalnoj traci veličine 1/2 ekrana (nešto slično "wide screenu" na videu), ali ipak lijepo se vidi tih 30 sličica jer su svi pokreti fenomenalno glatki. Što se tiče same tehnike i izvedbe Trilobyte je napravio sjajan posao i postavio nove standarde u igračkoj industriji, ali sa strane igrivosti nije puno napredovao. 11th Hour je kao i njegov original, igra koja će se svidjeti samo uskom krugu ljudi, koji će onda stvarno uživati u njemu, a druga će je večina igrača pogledati, reći "lijepo" i nikada je više neće popokrenuti. Za sam kraj recimo da se na 1 CD-u nalazi i "The making of The 11th Hour", zatim, slušajte ovo, 11th Hour wadovi za Doom, Doom2 i Heretic, te nekoliko wavova za korištenje pod Windowsima. S time Trilobyte pokazuje da ima smisla i mogućnosti da napravi dobru igru, ali im ipak malo fali do toga. Nadamo se da će njihova slijedeća igra "Clandestiny" biti spoj već pokazane lijepe grafike, ali i velike igrivosti.



THE 11th HOUR

TRILOBYTE

Platforma: PC , CD ROM

Minimalna konfiguracija: 486 DX2 66

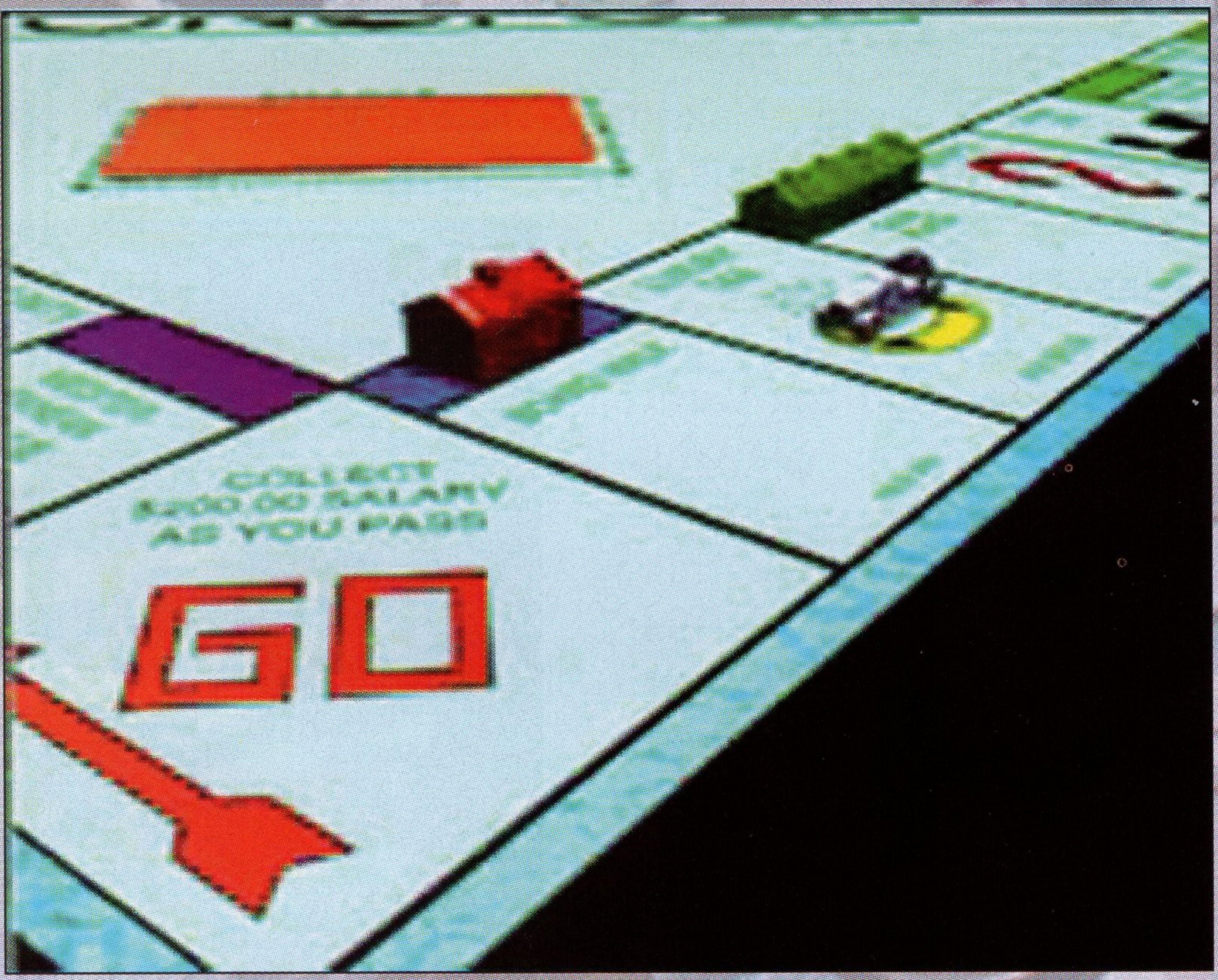
8Mb RAM , CD Double Speed

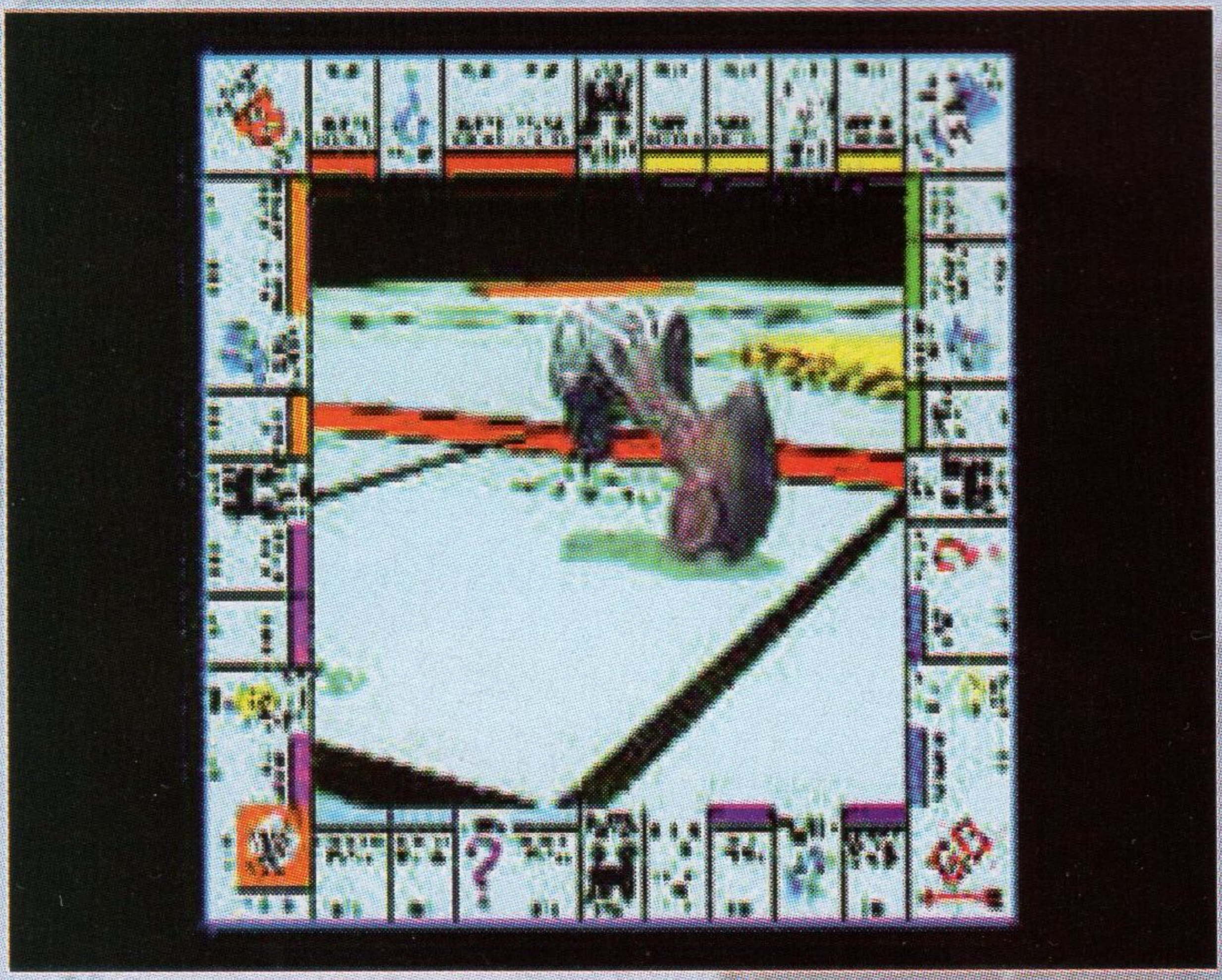
Dojam	☢☢☢☢
Igrivost	☢☢
Zvuk	☢☢☢
Grafika	☢☢☢☢½
Konačna Presuda	**69**

MONOPOLY

by MARTIN WEISS

Mislim da ovu igru ne treba posebno opisivati jer vjerovatno nema čovjeka koji nije barem jednom osjetio čari dobitka (i gubitka) novaca i nekretnina igrajući ovu igru. Igra je originalno izdanje (mislim na pravu Board verziju) kompanije Parker Brothers te je od tada prevedena na skoro sve svjetske jezike, uključujući i hrvatski. Kroz to vrijeme doživjela je stanovite promjene ali koncept igre nije se bitno promjenio: kupiti što skuplje lokacije, izgraditi na njima kuće i hotele i zagorčati suparničkim igračima život kada se na njima zateknu. Sada imamo priliku igrati ovu legendarnu igru i na PC-u, i to uz veliki broj dodataka koji čine ovu igru zanimljivijom. Ono što me je u početku začudilo, bili su prilično visoki zahtjevi u pogledu hardware-a: 8 Mb RAM, 486/33 CPU. No kasnije se pokazalo zašto je to tako. Na originalnom CD-u igra dolazi sa oko 300 Mb animacija koje nadopunjuju igru tj. dočaravaju neku karakterističnu situaciju u kojoj se trenutno igrač nalazi (odlazak u zatvor, naplata parkinga, kupnja kuća i hotela). Kako su velik broj ovih animacija ustvari renderirane 3D sekvence, preporučili bi vam da igru ne pokrećete ispod DX4/100 procesora i solidne grafičke kartice. Sve manje od toga uskratiti će vam užitak u igranju. Što se pak same radnje tiče, mislim da je o tome suvišno govoriti, jer kada pokrenete igru prepoznati će te davno zaboravljenu zabavu u potpuno novom izdanju. Tome u prilog ide i činjenica da su se autori potrudili napraviti i mogućnost igranja na Internet-u, što će mnogim net fan-ovima omogućiti sate i sate dodatne zabave. I eto sada, kada se od mene traži da donesem neki zaključak, što reći: nabavite i zaključite sami, jer ako ste voljeli stari monopoly, sigurno se nećete razočarati u ovom.





MONOPOLY
WESTWOOD

Platforma: PC
Minimalna konfiguracija: 386 DX 40
4 Mb RAM

Dojam	☢ ☢ ☢ ☢
Igrivost	☢ ☢ ☢ ☢ ☢
Zvuk	☢ ☢ ☢
Grafika	☢ ☢ ☢
Konačna Presuda	**7 7**

VIRTUAL REALITY

ViO I GLASSES Vs. FORTE VFX1

by MIRKO BAŠIĆ

VIO i-Glasses

Kada smo otvorili blještavu kutiju, unutra smo uz gomilu kablova i knjižica s uputama našli na nešto što je na prvi pogled izgledalo kao naočale za varenje. Bile su to i-Glasses. Kada smo ih podvrgli testiranju došli smo do sljedećih zaključaka. Na svakom od display-aa ima oko 180,000 pixela. To je nešto više od polovice broja pixela u igrama super VGA rezolucije (640X480), ali 2 puta više od igara u VGA rezoluciji (320X200). Ti brojevi malo zavaravaju jer su ekrani na i-Glasses "interlaced". To je posljedica toga što su i-Glasses bile prvobitno namjenjene radu sa TV signalima. "Interlaced" znači da se pri svakom krugu osvježavanja ekrana ispunjava svaka druga linija ekrana - prvo parne, a onda neparne. To nam omogućuje primjenu ovog proizvoda ne samo kao ulazno-izlaznu jedinicu namjenjenu PC računalima nego i kao uređaj koji reproducira TV-signal. U Hrvatskoj se TV program emitira u PAL sistemu pa nažalost upotreba i-glasses kod nas nije moguća jer one zahtijevaju NTSC televizijski signal. VIO sa svojim proizvodom isporučuje drivere za Heretic kao i shareware verziju navedene igre. U kutiji se također nalazi i shareware verzija Descenta kao i ne baš poznata igra imena Ascent (da je ne pobrkaju sa Descentom...) kao i driver za Dark Forces tvrtke LucasArts.

FORTE VFX-1

S obzirom da je tvrtka Forte proizvela zvučnu karticu Gravis ULTRASOUND, testiranju ove VR kacige pristupili smo s određenom dozom bojazni. Za razliku od zvučne kartice, koja je mnogim korisnicima bila uzrokom glavobolje, kaciga je pokazala solidne rezultate ako zanemarimo nekoliko sitnica koje su ništa drugo nego rezultat (pre)brzog razvoja tehnologije.VFX-1 je jednodjelna VR kaciga izrađena od crne plastike sa pomičnim vizorom. Dok je za priključivanje i-Glasses potrebna gomila kablova VFX-1 se priključuje samo jednim kablom koji se priključuje u posebnu karticu koja zahtijeva ISA slot. Zvuk na VFX-1 je neopisivo bolji nego zvuk na i-Glasses. Slika na vizoru kacige je dosta oštrija i svjetlija nego slika na i-Glasses iako je rezolucija ista. VFX-1 također podržava 3D igre. Problemi se mogu pojaviti pri instalaciji jer ova VR kaciga nije kompatibilna sa svim grafičkim karticama. Jedan od nedostataka VFX-1 je nemogućnost upotrebe kacige sa konzolama i televizorima. Dobra strana kacige je da se može koristiti mnogo dulje nego i-Glasses bez umaranja očiju.

ZAKLJUČAK:

Virtual reality je još na svojim počecima, ali se VR oprema nezaustavljivo razvija. I kaciga i cvikse su pokazali svoje dobre i loše strane, ali mi kao ovisnici o PC igrama bi, ako ste se već odlučili za nabavku VR opreme, preporučili VFX-1. S druge strane ako imate konzolu ili se želite stvarno "uživiti" u TV filmove preporučujemo vam i-Glasses.

INTERNET

by NINO BJELOŠ

Zahvaljujući brizon razvoju kompjutorske opreme zadnjih godina, Internet nije više samo izvrsna ideja i zanimljivost, već je postao normalan segment našeg života. Danas se svatko, tko kod kuće ima u posjedu računalo i modem, može bez problema priključiti na Internet mrežu i doći do potrebnih informacija i programa. Zbog toga gotovo svi, od vlada i multinacionalnih kompanija pa do manje važnih organizacija i pojedinaca, imaju na Internetu svoj Web site što je rezultiralo velikom količinom različitih adresa koje su vam potrebne da bi im pristupili. Da bi lakše došli do stvari koje vas zanimaju, odlučili smo navesti adrese nekih od njih koji bi mogli biti zanimljivi večini korisnika Interneta. Sigurno će neki od vas provesti cijele noći čačkajući po nekim od navedenih site-ova no nemojte zaboraviti jednu stvar: noć je doba dana uglavnom namjenjena za spavanje koje je od velike važnosti za normalno funkcioniranje ljudskog organizma. Zato nemojte pretjerivati jer ćete, ako ništa drugo, posljedice vidjeti na svom telefonskom računu.

PROIZVOĐAČI KOPJUTORSKE OPREME

Apple Computer www.apple.com
Compaq Computer Corp. wwwcompaq.com
Conner Peripherals www.conner.com/
Dell Computer Corp. www.dell.com
Digital Equipment www.dec.com
IBM www.ibm.com
Intel Corp. www.intel.com
Motorola www.motorola.com
Silicon Graphic's Silicon Surf www.sgi.com
SunMicrosystems www.sun.com

PROIZVOĐAČI SOFTWARE-A

Adobe Systems www.adobe.com
Attachmate www.atm.com
Autodesk www.autodesk.com
Borland International www.borland.com
Microsoft Corp. www.microsoft.com
Novell www.novell.com
Quarterdeck Home Page www.qdeck.com/
Symantec Corp. www.symantec.com

SEARCH ENGINES

All-in-One Search Page
www.albany.net/čwcross/all1srch.htlm
CUSI Search Engine
pubweb.nexor.co.public/cusi/cusi.htlm
Four11 Online User Directory www.Four11.com
Harvest harvest.cs.colorado.edu
InfoSeek Net Search www2.infoseek.com/
Open Text Web Index
www.opentxtcom:8080/omw.htlm/
WebCrawler Searching webcrawler.com/
Web Robot List
web.nexor.co.uk/mak/doc/robots/active.htlm
World Wide Web Worm
www.cs.colorado.edu/home/mcbryan/WWWW.htlm
Yahoo: A Guide to the WWW www.yahoo.com

WEB UTILITIES

NCSA Mosaic Home Page
www.ncsa.uiuc.edu/SDG/Software/Mosaic/
Netscap home.netscape.com/
RealAudio www.realaudio.com
Ultimate Winsock Collection www.tucows.com
WebMaker www.cern.ch/Webmaker/
Webmaster's Starter Kit wsk.eit.com/
WebStat Demos www.huntana.com/webstat/index/htlm
Web Tools and Help Files www.cs.fsu.edu/wwwhelp.htlm

Web Watch
www.specter.com/users/janos/specter/webwatch.htlm

IGRE

Adventure Online Gaming www.gameworld.com
Easy Air Guitar www.digitalrag.com/mirror/air/air.htlm
id Software (Doom) www.idsoftware.com/
/nternet Casinos www.casino.org/
Internet Chess Clu www.hydra.com/ic
Joe's SimCity 2000 Page garnet.berkeley.edu:4248/sim.htlm
M-U-Ds Resource Corner
www.iscs.nus.sg/člimyeech/muds.htlm
Zarf's Game List
www.cs.cmu.edu/afs/andrew/org/kgb/www/zarf/games.htlm

FILM

Academy Awards www.ocscars.org/ampas
Cannes Film Festival
www.inria.fr/rodeo/personnel/hoschka/cannes-festival.htlm
Disney and Buena Vista Pictures
www.disney.com/BVMP/MooVplex.htlm
Fine Line Studios www2.interpath.net/fineline
Hitchcock Page www.primenet.com/čmwc/
Hollywood Online www.hollywood.com/
Internet movie Database at Cardiff, UK
www.msstate.edu/Movies/
MCA/Universal Pictures www.mca.com/universal_pictures/
MGM www.mgmua.com/MGM
Movie Web movieweb.com/movie/movie.htlm
Paramount Pictures www.paramount.com/
Sony Pictures www.spe.sony.com/Pictures/index.htlm

TV I TELEVIZIJSKE EMISIJE

CBS www.cbs.com/
CNN
www.nmis.org/NewsInteractive/CNN/Newsroom/contents.htlm
ESPN espnet.sportszone.com/
MTV www.mtv.com/
NBC www.nbc.com/
Sci-Fi Channel Online www.scifi.com/
Beavis and But-Head
www.cen.uiuc.edu/čdcpiii/bnbguide.htlm
Beverly Hills, 90210
www.prairinet.org/črogue/homepage.htlm
David Letterman
bingen.cs.csbsju.edu/letterman/topten/current-top-ten.htlm The
Discovery Channel Online www.discovery.com/
Melrose Place melroseplace.com
The Official X-Files Web Sit www.delphi.com

Star Trek: Voyager
voyager.paramount.com/VoyagerIntro.htlm

NOTIZIE

Birmingham Post Herald www.the-matrix.com/ph/ph.htlm
Chicago Tribune www.chicago.tribune.com
Dallas Morning News www.pic.net/tdmn/tdmn.htlm
Houston Chronicle www.chron.com
Indianapolis Register
www.inetdirect.net/indianapolisregister/
Jerusalem Post www.jpost.co.il/
New York Times Fax nytimesfax.com
San Francisco Chronicle/Examiner www.sfgate.com
USA Today www.usatoday.com
Wall Street Journal www.wsj.com/

SCIENZA

Earth and Universe www.eia.brad.ac.uk/btl/
History of Space Exploration
www.c3lanl.gov/čcjhamil/SolarSystem/history.htlm
NASA Ames Research Center www.arc.nasa.gov/
NASA Kennedy Space Center www.ksc.nasa.gov/
Space Shuttle shuttle.nasa.gov
U.C. Berkley Search for Extraterrestrial Civilization
albert.ssl.berkeley.edu/serendip/
UFO www.bgsu.edu/čjzawodn/ufo/
Astronomical Pictures web.cnam.fr/astro.english.htlm
The Solar System white.nosc.mil/planets.htlm
Space Science and Engineering Center www.ssec.wisc.edu/
Biostatistics, Mathematics, and Medical Information
biosun1.harvard.edu/bioinfo.htlm
Genetics Education Center
kumchttp.mc.ukans.edu/instruction/medicine/genetics/
Human Genome Database gdbWWW.gdb.org
The Tree of Life
phylogeny.arizona.edu/tree/phylogeny.htlm
Virtual Frog-Dissection Page george.lbl.gov/vfrog/
Biochemistry www.missouri.edu/čc621913/bichem.htlm
Royal Society of Chemistry chemistry.rsc.org/rsc/
Earthquake and Weather Station
www.geopages.com/RodeoDrive/1091/
Geomorphology tgl.geology.muohio.edu/gbook/IQG.htlm
MineNet www.microserve.net/čdoug/
The Volcano Page www.geo.mru.edu/volcanoes
Electrical Engineering Circuits Archive
weber.u.washington.edu/čpfloyd/ee/index.htlm
NASA Technical Reports
techreports.larc.nasa.gov/cgi-bin/NTRS
AIDS Patent Database patents.cnidr.org/pto/access.htlm
HIVNet hivnet.org
Mayo Clinic www.mayo.edu/
Natural Medicine and Alternative Therapies
www.amrta.org/čamrta
Virtual Hospital vh.radiology.iuowa.edu/
World Health Net world-health.net/
Global Network News Weather
nearnet.gnn.com/gnn/news/weather.htlm

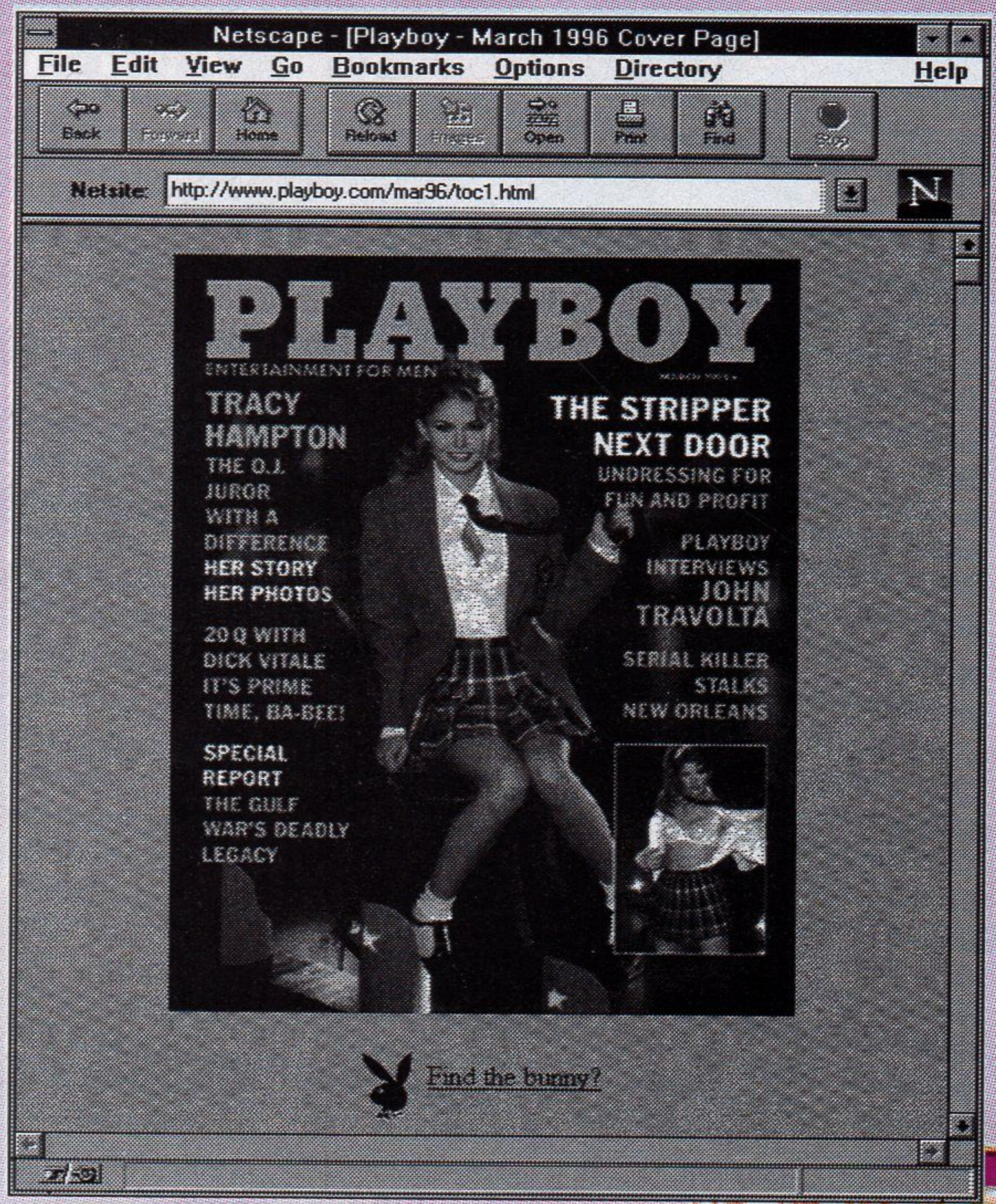
SPORT

The Baseball Server www2.nando.net/SportServer/baseball
Internet Baseball Information Center www.gems.com/ibic/
The Basketball Diaries bazaar.com:80/BDiaries/index.htlm
The Basketball Server
www2.nando.net/SportServer/basketball
Fantasy Net Basketball www.fln.net/čearnold/basket/
The Michael Jordan Page gagme.wwa.com/čboba/mj.htlm
nba.htlm www.clark.net/pub/terra/nba.htlm
Professional Basketball Server
www.netgen.com/sis/NBA/NBA.htlm
The Football Server www.nando.net/SportServer/foorball
NFL Info Web
www.cs.cmu.edu/afs/cs/user/vernon/www/nfl.htlm

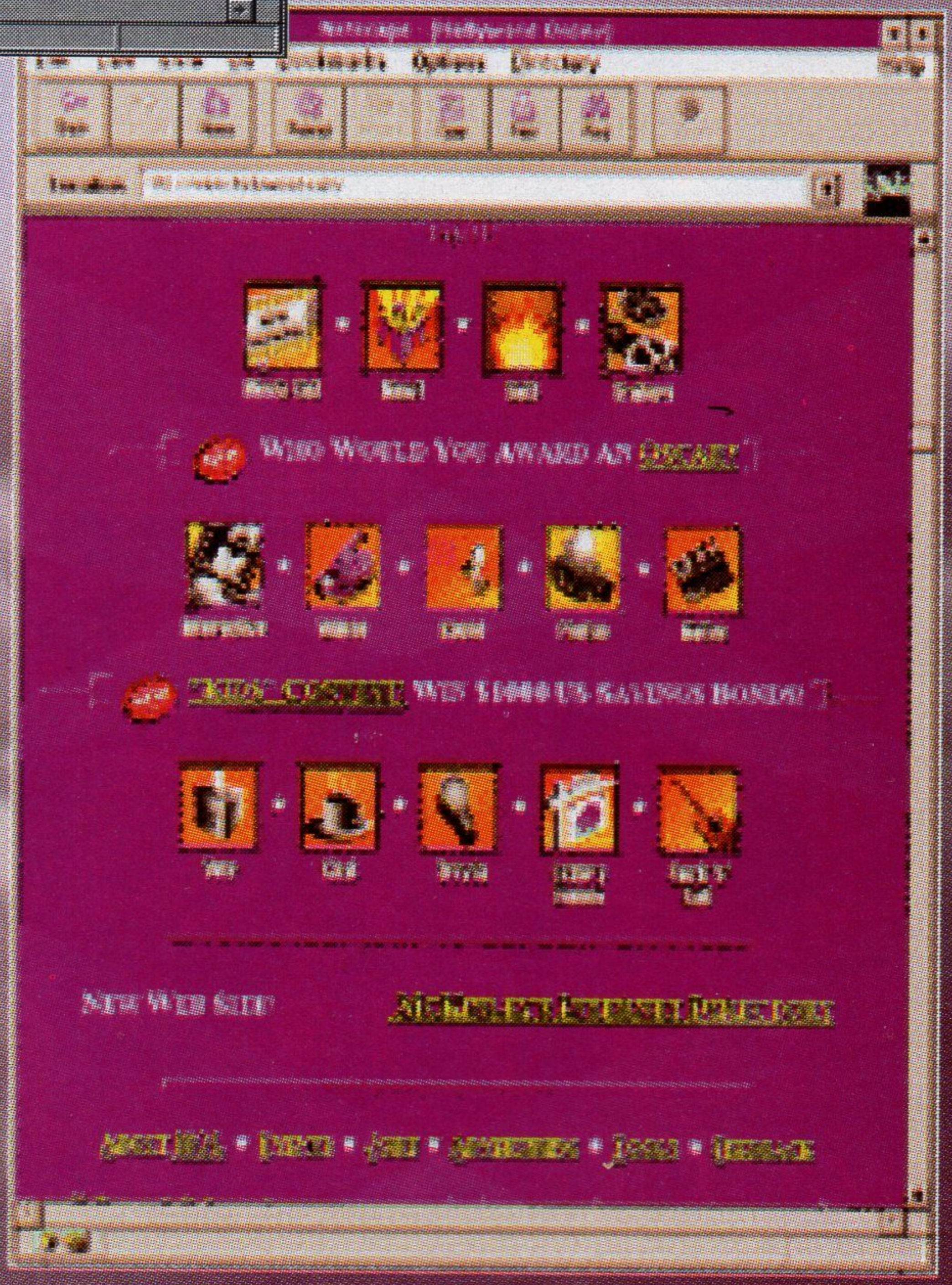
iGolf www.sport.net/golf/
Adventure Sports Online www.adventuresports.com/
Internet Ski Guide
www.cybil.kplus.bc.ca/www/ski_net/ski_na.htlm
Official 1996 Summer Olympics Page
www.atlanta.olympic.org
SoccerNews Online www.csn.net/čeid/soccer/
sccrindx.htlm
Tennis Country www.tenniscountry.com/
World of Motorcycling cs.wpi.edu/čravi/

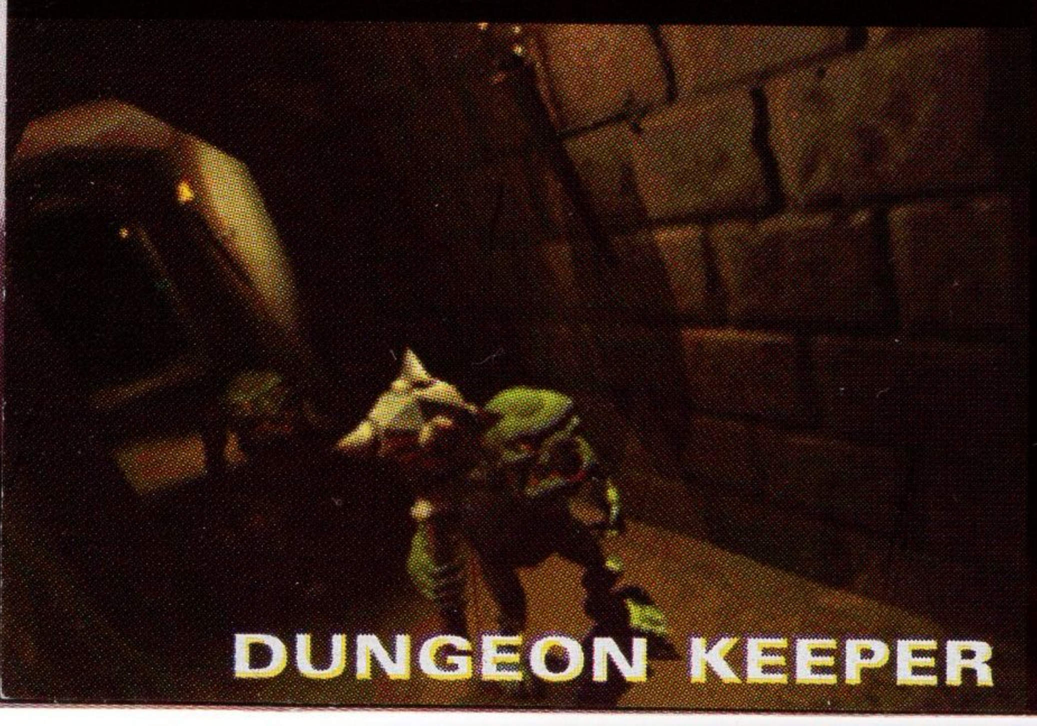
AUTOMOBILI

4X4 Jeep Page www.indirect.com/www/a4x4/jeep.htlm
AM-X Files worldweb.net/čstoneji/amx.htlm
AutoWeb www.autoweb.com/makers.htlm
Chrysler Technology Center www.chryslercorp.com/
Classic Mustang Page
www.dwx.com/čbob/topics/mustang/
mustang.htlm
FerrariNet: The Italian Dream
pscinfo.psc.edu/črsnodgra/Ferrari/
Ford Motor Company www.ford.com/
Maserati www.america.com/čspdracer/maserati.htlm
VetteNe www.dcc.edu/vettenet/



WORLD WIDE WEB





Kako se u prvom broju suočavamo sa poprilično malim brojem stranica, na ove dve stranice pokušali smo vas obavijestiti o izlasku ili projektima za preko 50 naslova i igara. U drugom broju očekujte više od duplo igara u scouting info-u, sa više detalja o pojedinim igrama i službenim datumima izlazaka. Enjoy!

Interactive Magic izbacio je na tržište igru EXPLORATION, u kojoj preuzimate ulogu C. Columbusa ili nekog drugog od četvorice poznatih istraživača u razdoblju od otkrića Novog Svijeta do Francuske revolucije.

Zombie Virtual Reality Entertaiment sprema nam zanimljivu 3D avanturu ZPG (ZERO POPULATION GROWTH) u kojoj bi glavni lik trebao biti super-ubojica koji se bori protiv vlade u sjenu za koju je nekad radio.

Take 2 Interactive Software napokon je izdao BATTLECRUISER 3000 A.D., novu osvajačku simulaciju sa obiljem borbenih dijelova, kroz koje prolazite kao Battlecruiser Commander kojem na raspolaganju stoji 125 članova posade, svemirski brod sa 5 nivoa, 35 različitih letjelica i 30-tak komada različitog oružja.

Nova ratna strategija, WOODEN SHIPS & IRON MEN iz Avalon Hill-a, vraća nas u doba velikih ratnih flota kao što je Španjolska armada, Britanska mornarica i dr., koje su svoje velike bitke vodili oko 1600. godine.

Grolier Electronic Publishing nastavlja svoj pohod na tržište igara izbacivanjem dviju novih igara: TERROR T.R.A.X., full-screen i full-motion video igra u kojoj se bavite lovom na futurističke vampire, i GREG NORMAN: ULTIMATE CHALLENGE GOLF, izvrsne golf simulacije.

Trimark je zaslužna za nedavni izlazak nove sofisticirane akcione 3D pucačine sa jedinstvenim panoraktivnim engine-om pod nazivom THE HIVE, i to samo za Windows 95. Od Trimarka još moramo napomenuti HYPERBLADE, ZOMBIE'S LOCUS te nadolazeći MAGZONE, trkaću igru sa podrškom do četiri igrača, gdje unutar divovskih full trodimenzionalnih objekata pokušavate ispucati loptu u protivnički gol.

Za obožavatelje SimCity-a dobra vijest dolazi iz Wizard Works-a. Na tržište se pojavio S!ZONE sa preko 800 novih gradova za SimCity 2000 i 250 gradova za SimCity Classic. Ista kuća izdala je i H!ZONE koji na sebi sadrži 11 novih epizoda i preko 250 bonus nivoa za igre Heretic i Hexen.

I Sierra ovo proljeće namjerava izdati nekoliko odličnih naslova, od kojih ističemo EARTHSIEGE 2, RED BARON 2, SHIVERS, GABRIEL KNIGHT 2, TORIN'S PASSAGE, CONQUEROR A.D. 1086 i još neke, čije recenzije objavljujemo u slijedećem broju Chaosa.

Nakon što je Sony Interactive Entertaiment za svoju popularnu konzolu nedavno izdao tri naslova: NBA AIRBORNE, ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT i SIMON THE SORCERER II: THE LION, THE WIZ-

ARD AND THE WORDROBE, za ožujak najavljuje izlazak arkadne pucačine WARHAWK.

Zahvaljujući dobivanju licence za korištenje imena i obilježja svih 64 momčadi iz NCAA lige, GTE Interactive za ovaj mjesec najavljuje izlazak igre NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL.

Mnogi su igrali poznati FRP Betrayal at Krondor, a zahvaljujući 7th Level-u ponovno se vraćamo u sablasni Krondor, pod dosta logičkim imenom igre - RETURN TO KRONDOR.

Što se tiče akcionih avantura, sredinom ove godine izlazi DRAGON LORE II u produkciji Mindscape-a; Activisionov nastavak legendarnog Return to Zork-a, ZORK NEMESIS i vrlo stvarna špijunska igra SPYCRAFT: THE GREAT GAME, te HYPERBALL u istoj produkciji; još da spomenemo i CyberDreams sa četiri nova naslova, čudnu detektivsku avanturu NOIR, supernadprirodnoj akcioji REVERENCE, po filmu baziranu akcionu avanturu SPECIES, i zanimljivu detektivsku igru THE SHRINKING CHARACTER.

Papyrus Design Group, tvorci igara Nascar Racing i Indy Car Racing, angažirani su od strane Sierra-e, tako da se tijekom godine očekuje izlazak nekoliko vozačkih simulacija.

Kada ovo čitate izlazi nova simulacija Looking Glass Tehnologies-a, kuće poznate po nam po fenomenalnom Flight Unlimited-u. Igra nosi ime TERRA NOVA te za razliku od Flight Unlimited-a ovdje imate oružje kojim možete nešto promjeniti, i to uglavnom reljef postrojenja na Zemlji ili pak temperaturu neprijateljskih letjelica.

Tvorci poznate igre Gazilionare izbacili su na tržište novu ekonomsku simulaciju ZAPITALISM, u kojoj vam je cilj da kao vlasnik malog dućana na pokretnom otoku što više proširite svoje uvozno-izvozne poslove.

Za Windows '95 izašla je nova avantura VIRTUAL CORPORATION, proizvod Microforum-a. Prema informacijama koje smo dobili, kontrolu u igri bi trebali imati preko IBM-ovog novog sistema prepoznavanja glasa. Više informacija objaviti ćemo u nekom od slijedećih brojeva, nakon što sami vidimo igru. Kada smo već kod Microforum-a, recimo i to da su izdali SOLUTION CD '96, koji na sebi sadrže mnoštvo hintova, savjeta, rješenja i trikova za preko 200 PC igara, uključujući i igre kao BioForge, Full Throttle i FXFighter.

Za ljubitelje igre Crusader: No Remorse koji su se žalili zbog nemogućnosti igranja više igrača odjednom, dobru vijest predstavlja izlazak igre TOTAL MAYHEM iz Domark-a. Igra podržava do 8 igrača preko Windows '95 mreže i igranje dva igrača preko modema.

Adeline Software nije previše poznata izdavačka kuća, ali ljubitelji arkadnih avantura sigurno će se sjetiti odlične avanture - LBA: Twinsnen's Adventure. Ako niste dosad čuli, LBA II samo što nije izašla, a mnogo više o novoj Twinsenovoj avanturi čitajte u slijedećem broju.

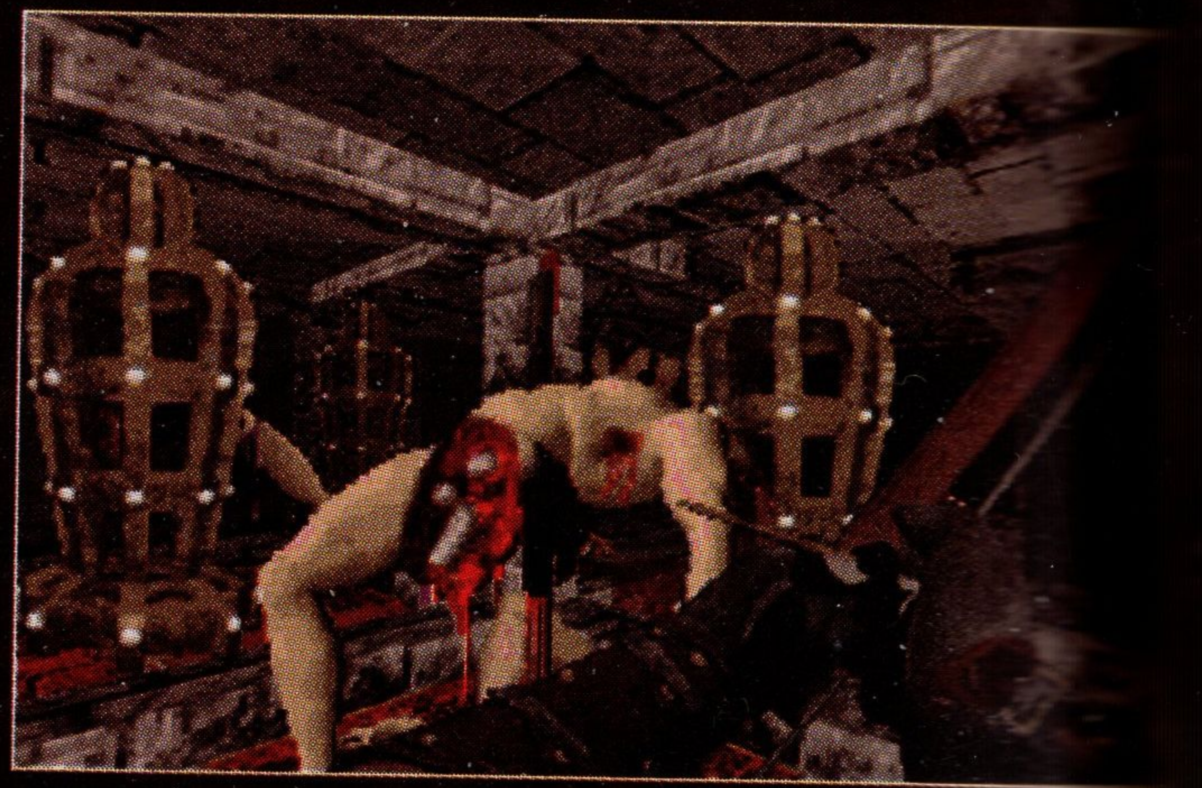
Nakon relativno loše 1995.-te Spectrum HoloByte najavljuje povratak na nivo kakav su prije imali. Prva u nizu igara koja bi tome trebala pridonijeti je MAGIC: THE GATHERING, role-playing kartaška igra, čija verzija za Windows '95 bi se trebala vrlo uskoro pojaviti na tržištu. Skori izlazakžnajavljuje se i za novu STAR TREK: GENERATIONS avanturu, koja će u sebi imati uključene borbe Doom stila. Međutim najveći naglasak stavlja se na online igre, koje predvodi CIV-NET, verzija igre Civilization sa mogućnošću igranja više igrača odjednom. Lista novih izdanja ne zaustavlja se ovdje jer su već najavljene i igre: SID MELER'S CIVILIZATION 2000, MASTER OF ANTARES, CITIZENS: BACKWATER AFFAIRS i SUPER HEROES.

Myst je igra koja još danas zasjenjuje većinu igara tog žanra na tržištu. Braća Miller su ponukani uspjehom svojeg prvog remek-djela najavili da rade na projektu koji će vjerujemo nastaviti slavu prethodnika. Ali ako se sjetimo koliko godina su izrađivali prvi dio, koliko ćemo vremena trebati čekati MYST 2 ?

WITCHAVEN

by **KREŠIMIR ĆUK**

U zadnje vrijeme sve je više igara koje nam svojom trodimenzionalnošću dočaravaju stvarni prostor. Još kada one imaju dobre efekte, grafiku, jezive zvukove i kada imate barem 10 vrsta oružja, onda tek možemo govoriti o (skoro) potpunom doživljaju i užitku. (Do potpunog nam fali još 3D kaciga ili-ti par tisuća DM.) Sve je počelo legendarnim WOOLFENSTAINOM kojeg je naslijedio dobro poznati DOOM, iza kojeg je došao DOOM2 ... i tako sve u nedogled. WITCHAVEN je novije ostvarenje takvog tipa igre i ima sve predispozicije za nešto što možemo nazvati dobrom igrom. On vas vodi u fantasy svijet gdje se nalazite ulozi Grondovala, fighter-magea koji treba otići u pakao i ubiti vješticu Illwhrynn koja je napravila procjep u zemlji kako bi iz pakla mogla slati svoju vojsku čudovišta i pokoriti cijelo kraljevstvo. Cijela je igra ustvari vaš prolazak kroz pakao koji je podjeljen na 25 pojedinih dijelova (levela). Da bi završili level potrebno je pronaći pentagram i njega umetnuti na svoje mjesto tj. teleport koji se njime aktivira i šalje vas na sljedeći nivo. Tjekom igre što dalje napredujete tj što više neprijatelja ubijate vaše se iskustvo povećava i prikupljanjem dovoljno iskustva naravno povećava se i vaša vještina (do devetog levela vještine kada postajete HERO), a što je i najvažnije raste i broj vaših hit pointova (maximum 200). Realizmu igre pridonjeto je relativno brzim trošenjem vašeg oružja (sa short swordom možete ubiti svega nekoliko neprijatelja). Dobra je strana da oružja uvijek ima dovoljno pošto ostaje nakon smrti svakog neprijatelja koji ga je imao (ako ga nije oštetio). Najslabije oružje je DAGGER. Ne troši se brzo ali se potpuno morate približiti neprijatelju da bi ga upotrijebili što pridonosi priličnom gubitku energije. SHORT SWORD držite u jednoj ruci dok u drugoj možete imati štit. Loša strana mu je da se brzo troši. ŠTIT se također troši i svakim neprijateljevim udarcem on izgleda sve jadnije. MORNING STAR je buzdovan kod kojeg je mana da kad jednom zamahnete, treba vam dosta vremena za drugi zamah pa vas neprijatelj kojeg ste odbili prvim udarcem u većini slučajeva zakači. BROAD SWORD je vrlo dobar mač koji dosta dugo traje i može se kombinirati ili sa štitom ili sa nožem i buzdovanom. Kombinacija BROAD SWORD i MORNING STAR (svako u jednoj ruci) je vrlo dobra pošto se udvostručuje brzina udaranja (ako promašite jednim, pogađate drugim). BATTLE AXE je sjekira koja se drži sa obje ruke i potrebno je biti dosta blizu neprijatelju. Inače zadaje dosta štete. MAGIC BOW je luk sa strelicama (do 100) kojim možete neprijatelja zaustaviti na velikoj udaljenosti a da vam se on niti ne približi. Ako ga pak promašite strelice će se zabiti u zidove, vrata itd., i ostati viriti. PIKE AXES su sjekire za bacanje koje takođe ostaju u zidovima ali se mogu pokupiti iz njih za razliku od strelica. MAGIC SWORD je mač koji se drži sa dvije



nuke i meni osobno najdraže oružje. Ima vrlo mali period vremena između dva zamaha i moguce je proći gotovo tri levela bez da ga oštetite. HELBERD je koplje-sjekira kojim na dosta velikoj udaljenosti pogađa neprijatelja ali nije tako trajan kao MAGIC SWORD. Osim klasičnog hladnog oružja koristite i osam scrolova (od svake vrste možete nositi po 10). Posebno važni scrolovi su OPEN DOOR, FLY i NUKE. Kada nikako ne možete pronaći odgovarajući ključ za neka vrata možete se poslužiti sa OPEN DOOR scrolom i vrata su otvorena. Kada padnete u neku duboku prostoriju iz koje nema izlaza poslužite se FLY scrolom i eto vas vani. NUKE scrol je najjači razaralački scrol čijom upotrebom nestaju većina čudovišta s ekrana. Osim tih scrolova tu su još i SCARE - zastrašuje neprijatelja koji se potom leđima okreće od vas i bježi, NIGHT VISION - poboljšava vidljivost u mračnim prostorijama, FREEZE - zamrzava neprijatelja, MAGIC ARROWS - ispaljuje nekoliko magičnih strelica i FIREBALL - ispaljuje nekoliko užarenih kugli. Vrlo korisna stvar je i inventar za napitke. Tako možete stvoriti poprilični zalihu napitaka i koristiti svaki od njih kada je to najpotrebnije. Dosta neprijatelja na vas ispaljuju FIREBOLOVE sa velike udaljenosti i jedina pametna tada (ako ne želite izgubiti dragocjene energije) jest popiti RESIST FIRE potion. CURE POISON vas liječi otrova, STRENGTH vam daje dodatnu snagu, INVISIBILITY vas čini nevidljivim a HEALTH POTION vam vraća 25 hit pointa. Uz sve te stvari postoji još pregršt magičnih predmeta, prstenova, štapova i oklopa koji vam pomažu na sve moguće načine. Scrolovi i napici najčešće se nalaze u bačvama ili škrinjama dok se vredniji magični premeti nalaze na opasnim mjestima tj. zamkama. Zamki ima nekoliko raznih vrsta. Najuobičajene su rupe s lavom (polako gubite energiju) ili šiljcima (odmah umirete gledajući svoje srce kako još kuca nabijeno na šiljak). Druga vrst zamki su tzv. "nagazne zamke". Aktivirajući jednu

takvu iz zidova lete velik broj strelica, kopalja ili sjekira koje su najčešće umočene u otrov. Naravno ne moram vam objašnjavati što se tada desi ako nemate CURE POISON potion. Što se tiče neprijatelja mislim da broj od petnaestak različitih u potpunosti zadovoljava. Ima tu demona, kostura, pauka, fightera (ljudi) pa čak i ZMAJEVA. Atmosfera igre je savršena zahvaljujući izuzetnoj grafici (neprijatelji su razrađeni do najsitnijih detalja kao i zidovi, razni ukrasi i sve ostalo) i isto tako dobrom zvuku. Krikovi su vrlo realistični i znaju vam nekad slediti krv u žilama. Muzika baš i nije nešto posebno ali je podnošljiva (zamjerka na malom broju melodija). Glavni menu je klasično napravljen (new game, load, save, blood & gore, difficulty i quit). Ponuđeno vam je 5 težina igre. Oni se ne očituju u brojnosti neprijatelja već u količini oružja, njegovom trošenju i općenito u količini svih ostalih predmeta. Već pogađate da na najtežem levelu svi neprijatelji nakon nekog vremena oživljavaju i da na njemu vjerojatno nije moguće završiti igru. Igru je moguće pokrenuti u 640x480 rezoluciji što je pravi raj za oči. No to je pravi raj samo za one s procesorom ne slabijim od 486 DX4/100 Mh i s ne manje od 8 Mb radne memorije. Svi ostali morat će se zadovoljiti standardnom rezolucijom 320x200 - 256 boja. Sve u svemu igra ostavlja odličan dojam i usprkos velikim hardwerskim zahtjevima preporučam je svakom ljubitelju FRP-a, osobito DooM-a, pa, i svima ostalima.

WITCHAVEN

CAPSTONE/INTRACORE

Platforma: PC . CD ROM / DISKTETA

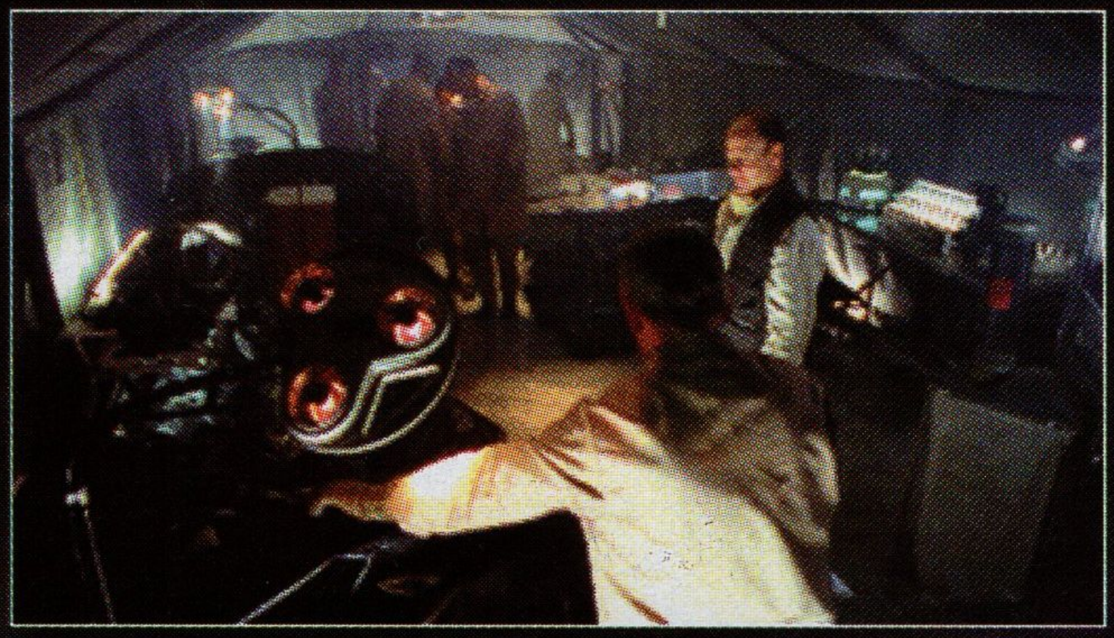
Minimalna konfiguracija: 486 DX 40

4 Mb RAM . CD Double Speed (CD verzija)

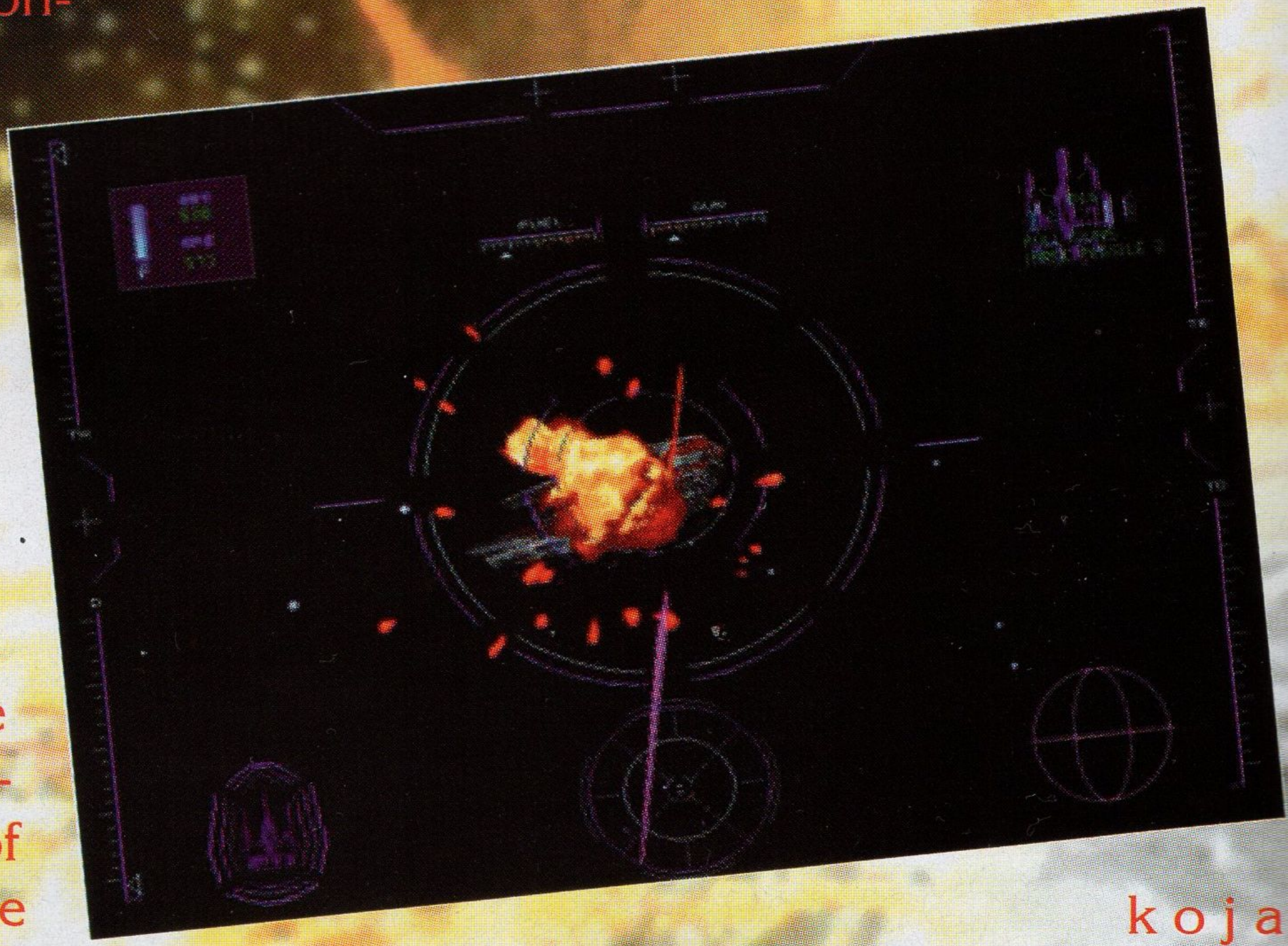
Dojam	☢ ☢ ☢
Igrivost	☢ ☢ ☢ ☢
Zvuk	☢ ☢ ☢
Grafika	☢ ☢ ☢ ☢
Konačna Presuda	79

WING COM

Iako je rat između ljudske rase i Kilrathi-a gotov, mir vrlo polako dolazi u svemir podjeljen višegodišnjim sukobom. Kilrathi više ne predstavljaju prijetnju ali nova opasnost dolazi iz tzv. "graničnih" svijetova s rubova otkrivenog svemira. Zbog nezadovoljstva svojim položajem u Konfederaciji počinju se buniti i napadati svemirske brodove u njenom sastavu. Tu uskačete vi, ponovo u ulozi pukovnika Christopher Blaira, i vaša je uloga da spriječite širenje tih napada u građanski rat širokih razmjera. Eto, to bi bio kratak uvod u radnju novog proizvoda Origin Software-a pod imenom Wing Commander IV - The price of Freedom. Sam princip najnovijeg nastavka ove popularne igre ne razlikuje se od svog prethodnika, Wing Commander III - Heart of the Tiger, s tom razlikom da su neke stvari poboljšane i to poglavito u grafičkom dijelu. Da bi najbolje opisali razlike, osvrnut ćemo se prvo malo na Wing Commander III. Sam Wing Commander III bio je izvrstan - video sekvence su jako dobro napravljene a jedan od razloga te kvalitete su i poznati glumci koji se pojavljuju u igri (John Rhys-Davies, Malcolm McDowell, Mark Hamill). Osim video kvaliteta, igra se mogla pohvaliti velikim stupnjem igrivosti što je rezultiralo time da su mnogi proveli sate i sate ispred ekrane, leteći svemirom i uništavajući protivničke svemirske brodove. Međutim, iako izvrsna, igra nije bila savršena. Video sekvence, iako zabavne, nisu imale nekog velikog utjecaja na sam cilj igre dok "fly and fight" dijelovi nisu imali



neku dubinu već ste izlijetali u svemir s namjerom da pobijete što više neprijatelja. Zbog svega toga, autori su poradili na ispravljanju nedostataka tako da u Wing Commander-u IV imamo puno poboljšanja

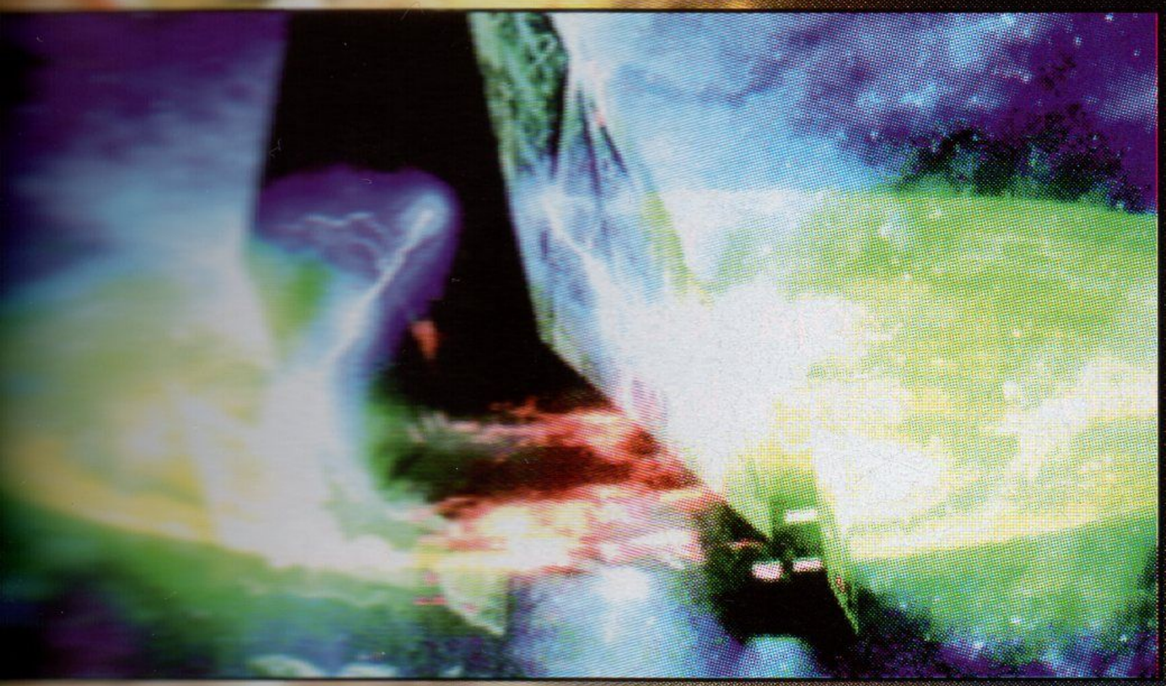


koja su najbolje vidljiva ako igrate u SVGA modu (u VGA modu nije došlo do nekog značajnijeg pomaka). Teksture svemirskih brodova su stvarno impresivne a promjenjen je i HUD (Headls Up Display) koji se sada lako čita i smješten je tako da ne smeta pri igranju. Uređaji za prikazivanje različitih podataka (Speed, Weapon Status, Shield Status, Throttle Status, Radar) smješteni su sa strane i prikazani u finoj nijansi zelene boje. Kod svemirskih brodova popravljen je i izgled štita koji sada izgleda kao energetsko polje, a ne kao blur. Nadalje, poboljšan je i izgled površine planeta na kojima uništavate "zemaljske" ciljeve

MANDER IV

by NINO BJELOŠ

a kad smo već kod uništavanja, moramo dodati da je i izgled samih eksplozija promjenjen tako da one nisu više zelenkaste već su dodavanjem crvene postale realnije.



Posebna priča su video sekvence. Dok su u Wing Cmmander III one snimane tako da se glumilo ispred zelenog plata a poslije se dodavala kompjuterski generirana površina, u Wing Commander IV se snimalo u stvarno napravljenom prostoru. To je rezultiralo višestrukim premašivanjem budžeta koji je za Wing Commander III iznosio oko 4 mil. dolara. Sama priča je puno više povezana sa igrom i ona se, osim što podiže atmosferu pri igranju, razvija, ovisno o vašim rezultatima, u četiri ili pet u različita smjera . Samoj igri dodata je potrebna dubina i više nema toga da

jednostavno izletite i pucate, već iza svakog borbenog zadatka postoji priča sa nekim određenim ciljem. Vi ste sada dio eskadrile i za postizanje određenog cilja potrebna vam je određena taktika što je, po meni, veliki plus zanimljivosti same igre. Misija ima oko sedamdeset, a igra dolazi na sedam CD-a. Zvuk u igri je izuzetno dobar (zar ste uopće sumljali?). Fantastična orkestralna muzika oplemenjena je izvrsnim zvučnim efektima i glasovima. Dodane su neke fraze u repertoar pukovnika Blaira kao što su: " I hate easy targets" , " At least pretend you know how to fly". Za potpuni užitak preporučujemo 16-bitnu zvučnu karticu sa dobrim parom zvučnika (vjerujte nam, isplati se). Ako je suditi prema beta-press verziji, igra pretendira da bude veliki hit,(možda i najveći u ovoj godini) i zahvaljujući gore navedenim kvalitetama, a i činjenici da je letenje u igri točno onako kakvo bi željeli da bude, vjerujem da će steći veliki krug poklonika. Tužna vijest (bar za ljubitelje DOS-a) je da je ovo vjerovatno zadnja igra iz Origin-a rađena za DOS platformu što će rezultirati prebacivanjem mnogih na WINDOWS 95, što u kombinaciji sa novim 3D video karticama možda i nije tako loša solucija.

WING COMMANDER IV
The Price Of Freedom
ORIGIN

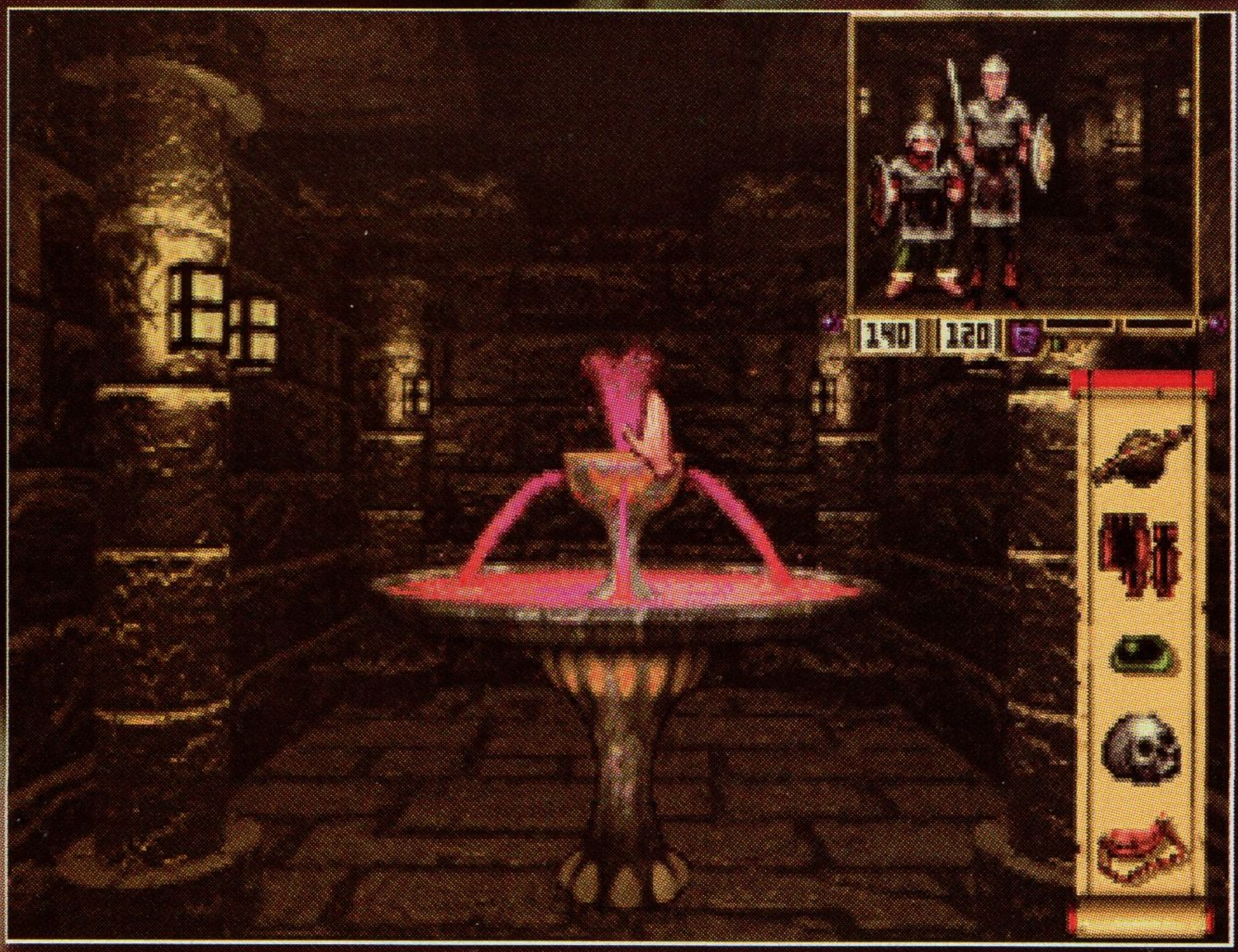
Platforma: PC , CD ROM
Minimalna konfiguracija: 486 DX2/66
8 Mb RAM , CD Double speed (CD verzija)

Dojam	☢☢☢☢
Igrivost	☢☢☢☢½
Zvuk	☢☢☢☢½
Grafika	☢☢☢☢½
Konačna Presuda	**93**

STON

Svi ljubitelji dobrog FRP-a sigurno će se sjetiti izvrsne igre izdane pod istim imenom 1989.godine isključivo za Amigu.Od tada je prošlo dosta vremena i Stonekeep nam se vraća u velikom stilu - i to za PC. Priča ove igre počinje sa sekvencom koja je u stvari majstorska mješavina snimljenih glumaca i kompjuterski generiranog krajolika - takvim spojem dobija se dojam da se radnja igre stvarno odvija u tom vremenu. U uvodu vidimo idiličan šumski krajolik kroz koji bezbrižno jaše konjanik imenom Drake. Naravno , kako je sve isuviše lijepo da bi dugo trajalo iznenada sa istoka , donešen silama mraka , izranja zli Crom i baca cijeli Stonekeep u bezdan.U posljednjem trenutku Drake biva pošteđen nekom zagonetnom silom od sigurne smrti.Deset godina kasnije Drake stoji nad bezdanom u kojeg Stonekeep bje povučen , sjetno gledajući u ostatke voljenog grada.U tom trenutku ukazuje mu se Thera - božica zemlje nudeći da mu oslobodi besmrtni duh od smrtnog tijela.Drakeu se svidjela ideja o besmrtnosti zbog želje za osvetom silama mraka i usljedećem trenutku biva povučen u dubine bezdana, saznavši da je njegov zadatak naći devet posudica pomoću kojih će Stonekeep ponovo oživjeti. Ako vam se svidjeo intro (barem po opisu), sada se sigurno pitate da li je i igra iste kvalitete. U ovom slučaju moglo bi se reći da jest, međutim ima nažalost i onaj neizježi ALI...Igra je rađena u stilu pokreta po jedan korak za svaki potez i samo kretanje je vrlo fluidno izvedeno.Pozadine su rađene kombinacijom crteža i renderiranih pozadina (dobri stari 3D Studio) i mora se naglasiti oštrina nacrtanih detalja.Susresti ćemo ukupno 25 tipova čudovišta koja će nam izbliza izgledati izuzetno uvjerljivo komadajući nas na najsitnije dijelove. Što se pak oružja tiče na raspolaganju nam je širok arsenal najrazličitijeg oružja - od mačeva i noževa do eksplozivnih boca. Borba je izvedena na klasičan način karakterističan za sve

igre iz Underworld serije - mač izranja iz donjeg kuta ekrana udarajući bjesomučno po čudovište koje se nalazi metar od nas.Kako taj princip ponekad i nije baš najbolji, pomoću drugih oružja možete taj problem riješiti tako da na samu naznaku čudovišta na kraju hodniku pošaljete vatrene kugle da srede stvar bez opasnosti od bližeg kontakta sa neugodnim stanarima podzemlja. Napredovanje lika kroz igru je linear-

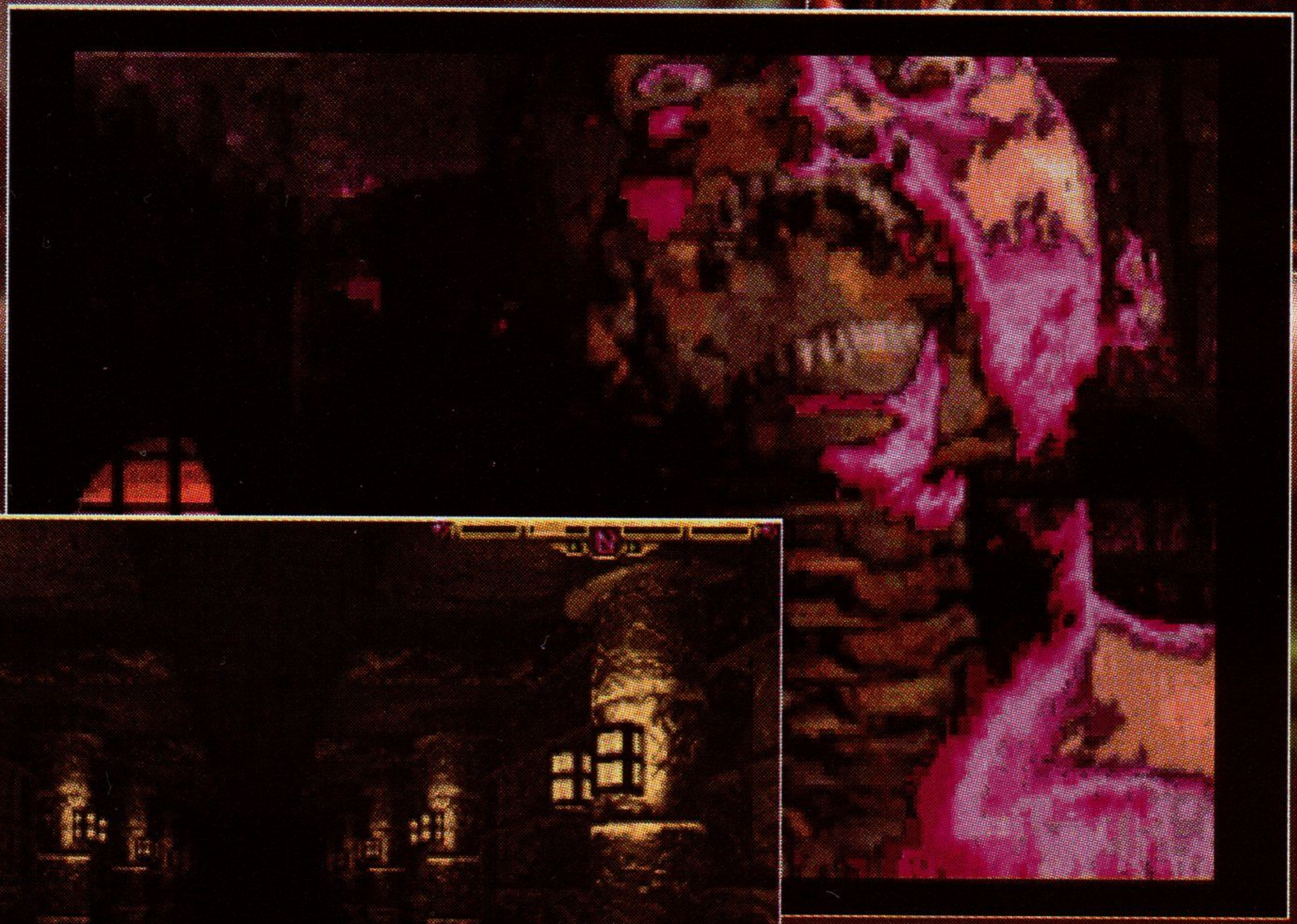


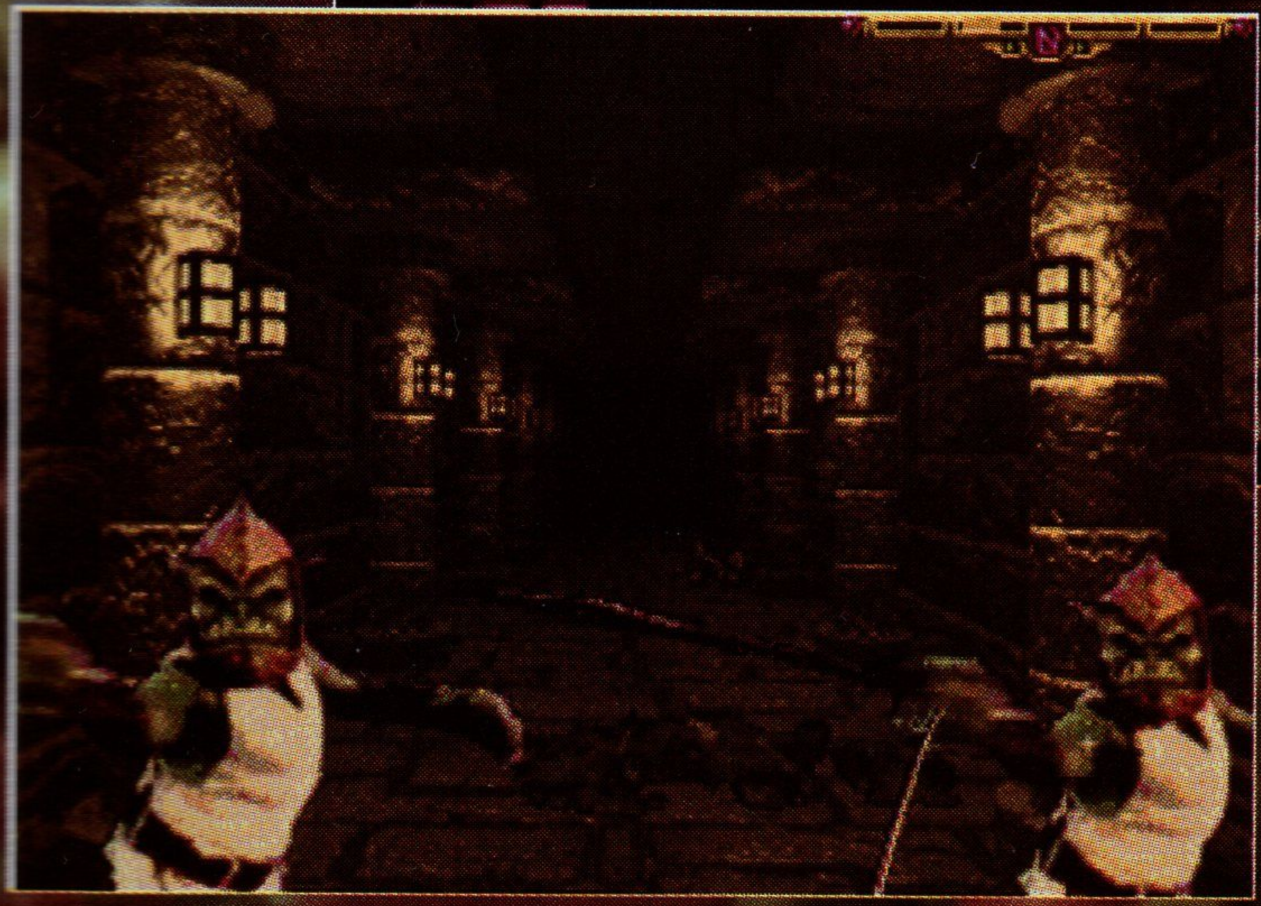
EKEEP

by MARTIN WEISS

no i također slično riješeno kao u Dungeon Masteru. Borbom će vam se povećavati borbeno iskustvo, upotrebom različitih oružja povećavati će vam snaga a magija i obrana povećava se iskustvom , dakle igranjem.Princip same igre temelji se na nalaženju odgovarajućih ključeva za otvaranje raznih područja i njihovom prolaženju. Igra obiluje zagonetkama, i u svakom trenutku igranja ima ih dovoljan broj tako da nećete danima mozgati nad jednom i na kraju se odlučiti na oprobanu varijantu deltree Stonekeep. Uz sve to u igri je prisutna velika doza humora koja se brine da i oni najzagriženiji avanturisti malo odmore mozak tu i tamo. Igračko sučelje je nešto što treba posebno pohvaliti.

U gornjem desnom kutu nalazi se dio sa podacima koji je vrlo pregledan





i dostupan u svakom trenutku.Također postoji i popis stvari koje trenutno nosite a na ekran se poziva jednostavnim pritiskom na tipku miša.Zvuk u igri je bez zamjerki a podržane su sve muzičke kartice - od najslabije FM kartice do AWE 32. Dok vaši koraci odzvanjaju kako hodate po hodniku, a u daljini čujete razgovor koji se polako približava, zaboraviti će te slične igre ovog tipa u kojima se zvuk najčešće svodi na monotonu melodiju koja se stalno ponavlja ili u najboljem slučaju na glasove likova koji tonom više podsjećaju na monolog na vjestima nego na normalnu konverzaciju. Kako je trebalo dugo da ova igra ugleda svjetlo dana (ili sobe) , mnogi se se našli sa kritikama da je za to vrijeme trebalo napraviti još bolju igru. Bilo kako bilo Stonekeep zaslužuje visoke ocijene i može se slobodno reći da postavlja nove standarde u ovoj vrsti igara.Na vama je da prosudite i uvjerite se da li je točna tvrdnja autora da Stonekeep garantira 60-70 sati uzbudljivog igranja.

STONEKEEP

INTERPLAY

Platforma: PC , CD ROM/DISKETA

Minimalna konfiguracija: 486 DX 40

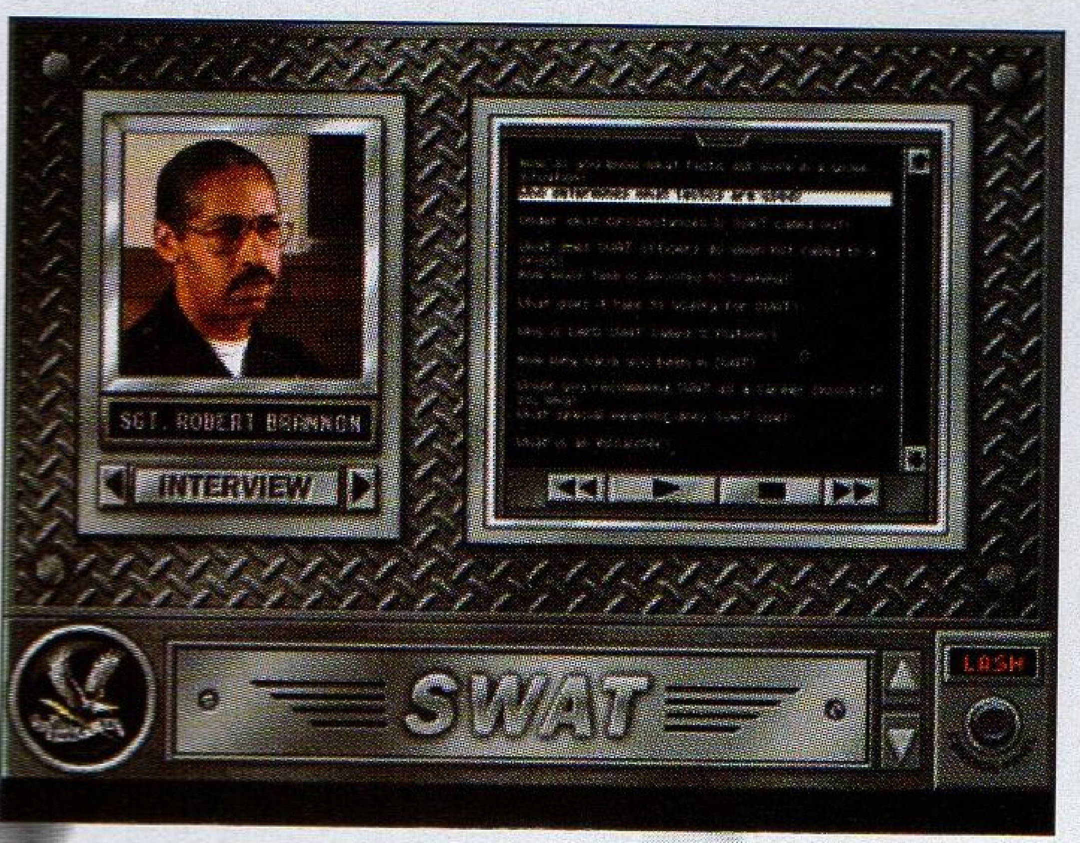
4Mb RAM , CD Double Speed (CD Verzija)

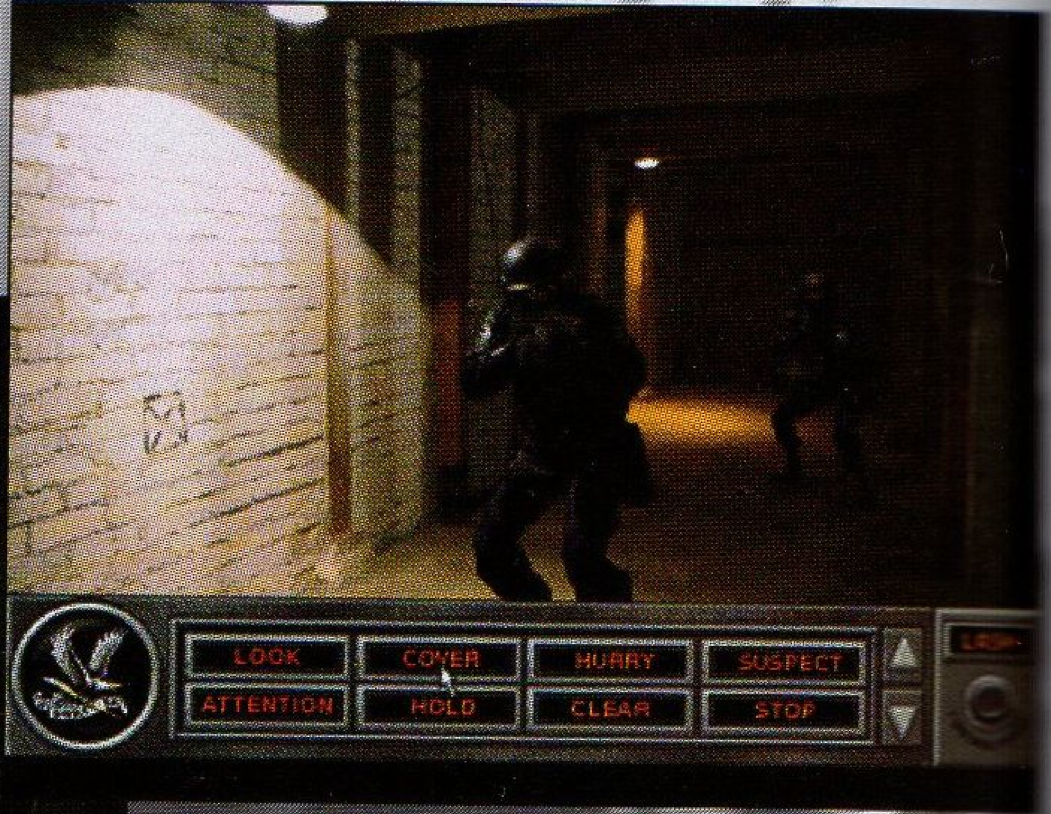
Dojam	☢ ☢ ☢
Igrivost	☢ ☢ ☢ ☢
Zvuk	☢ ☢ ☢ ☢
Grafika	☢ ☢ ☢ ☢
Konačna Presuda	**76**

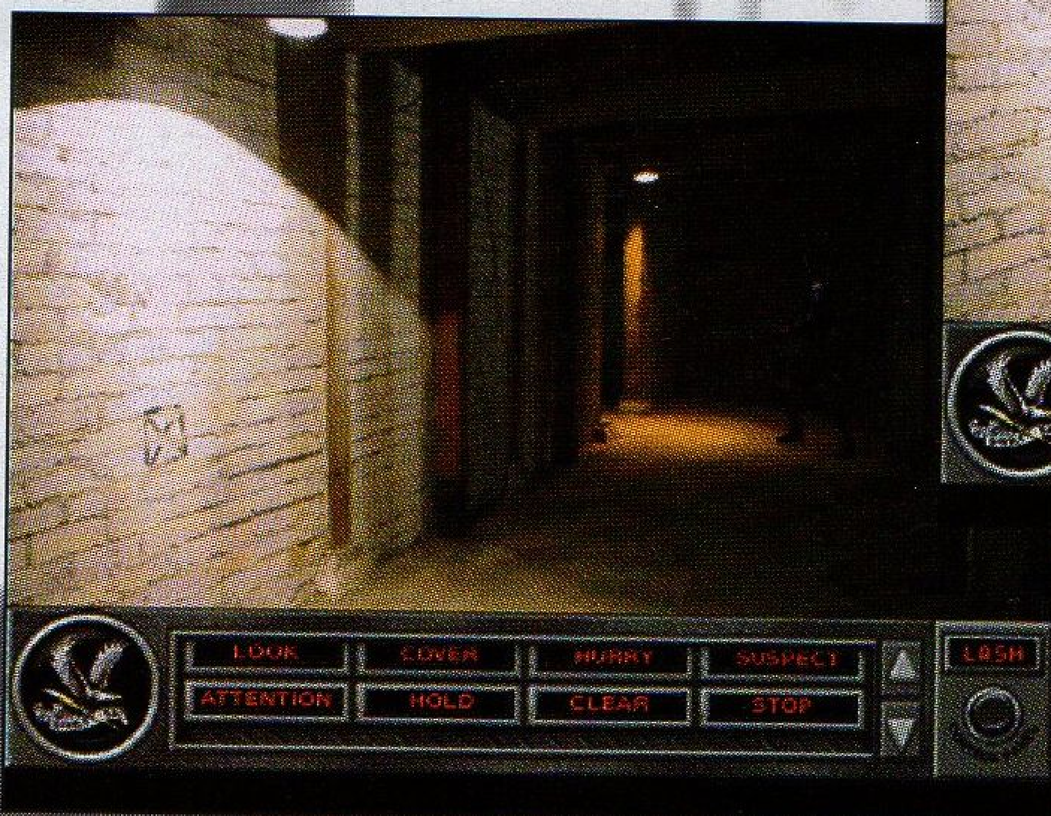
POLICE QUEST 5

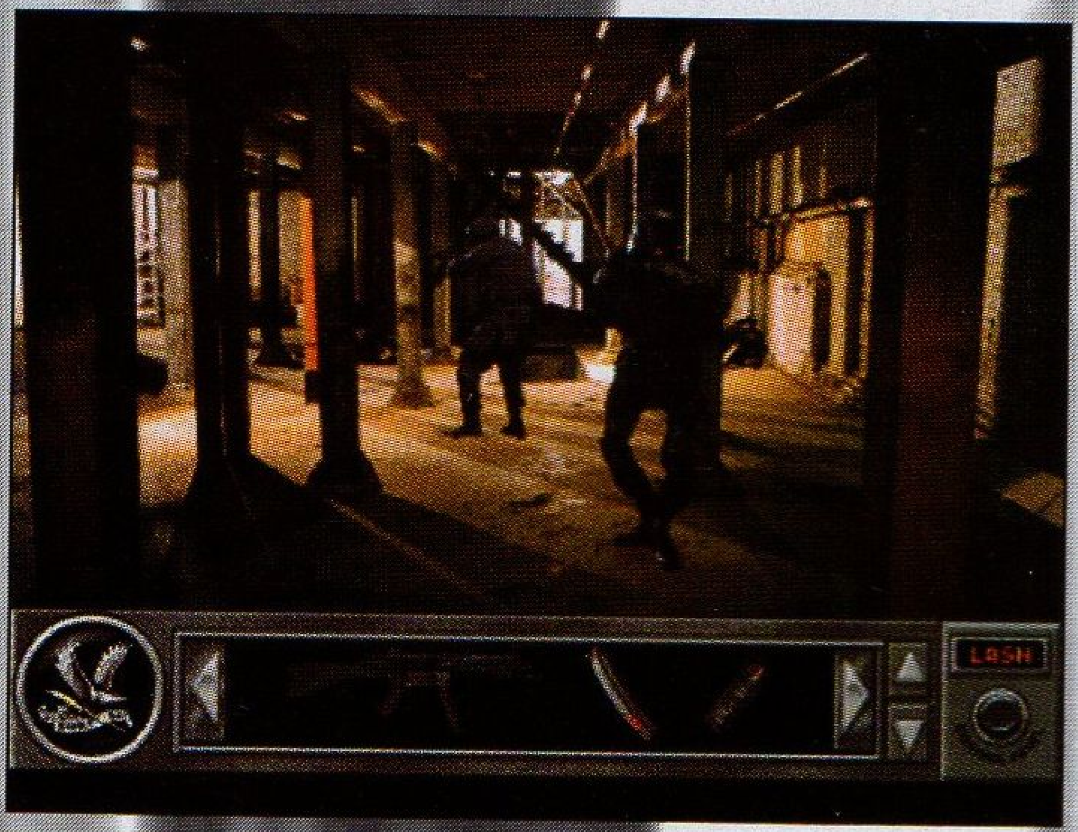
by ANDREW YURKOVICH

Što je nedostajalo u Sierrinim prethodnim tzv. policijskim pohodima? Naravno akcije. Dinamike. Okrutnih policajaca. Swat gangstera. Ukratko svega što bi Police Quest činilo primamljivijim od samo dobro nacrtane (snimljene) avanture. U petom nastavku, to se donekle promijenilo. Vi služite kao policajac u elitnom odjelu Los Angeles policije, poznatom "D" platoon-u, jeidnice SWAT (Special Weapons And Tactics force). Tokom igre upoznavati ćete se sa taktikama, naotružanjem i opremom koja se u stvarnosti koristi u takvim postrojbama. Vjerujte mi, nakon nekoliko akcija i mini zadataka, znati ćete skoro sve što možete znati o kriminalu unutar policije, zlouporabi droge i opojnih sredstava, a štoviše naučit ćete kako biti okrutni u okviru profesije SWAT policajaca, te što je još važnije - ZAKONA. Ali, kako se ne bi zavaravali ovdje nema samo akcije, već i detektivske radnje, što znači da ćete prije akcija morati temeljito proučiti zločin, ispitati prvo svjedoke, pa nakon toga i moguće sumljivce. Zašto? Jer ovo nije baš linearna igra. Lako će se dogoditi da se okomite na pogrešne ljude, ili naiđete na prazna vrata, a to neće proći najbolje. Vjerovatno možete naslutiti da se Vašem naredniku neće svidjeti izvještaj sa 10 pobijenih civila u kući u kojoj niste našli niti jedan dokaz, a jedini bijeli prah koji ste našli sastavni dio je kruha. Zato oprezno. Menije mislim da nije potrebno posebno objašnjavati, jer se mnogo puta mjenjaju u toku igre, ovisno o situaciji, te vrsti posla koji obavljate. Iako će biti detektivskih zadtaka, najviše pažnje posvećeno je akciji, i protuterorizmu. Tu se osjeća doprinus ljudi koji su pomagali u stvaranju igre i činjenici da je igra posebno realno urađena, osobito co-dizajnera Tammy Dargan-a i bivšeg šefa L.A. policije Daryl F. Gates-a (koji je između ostalog i stvorio prvi SWAT tim u srednjim šezdesetima). U igri su snimani stvarni pripadnici SWAT-teamova, uključujući trening ustanove te razne streljane i sl. Naučit ćete da ne radite sami, već da upotrebljavate ručne signale kad je tišina granica između života i smrti, a pokrivanje ljudi iz vaše jedinice preći će vam u naviku. Koristit ćete oružje poput Robar-a .308 sa Leupold 10 noćnim okularom, MP5 i AR15 skraćene puške i dr. Grafika je uglavnom u SVGA rezoluciji, a o muzici i zvučnim efektima da ne pričam. Igra stiže u Hrvatsku dok ovo čitate, a vjerujem da niti jedan ljubitelj akcionih avantura neće moći nemati ovu igru.









POLICE QUEST 5

SIERRA

Platforma: PC , CD ROM

Minimalna konfiguracija: 486 DX 40

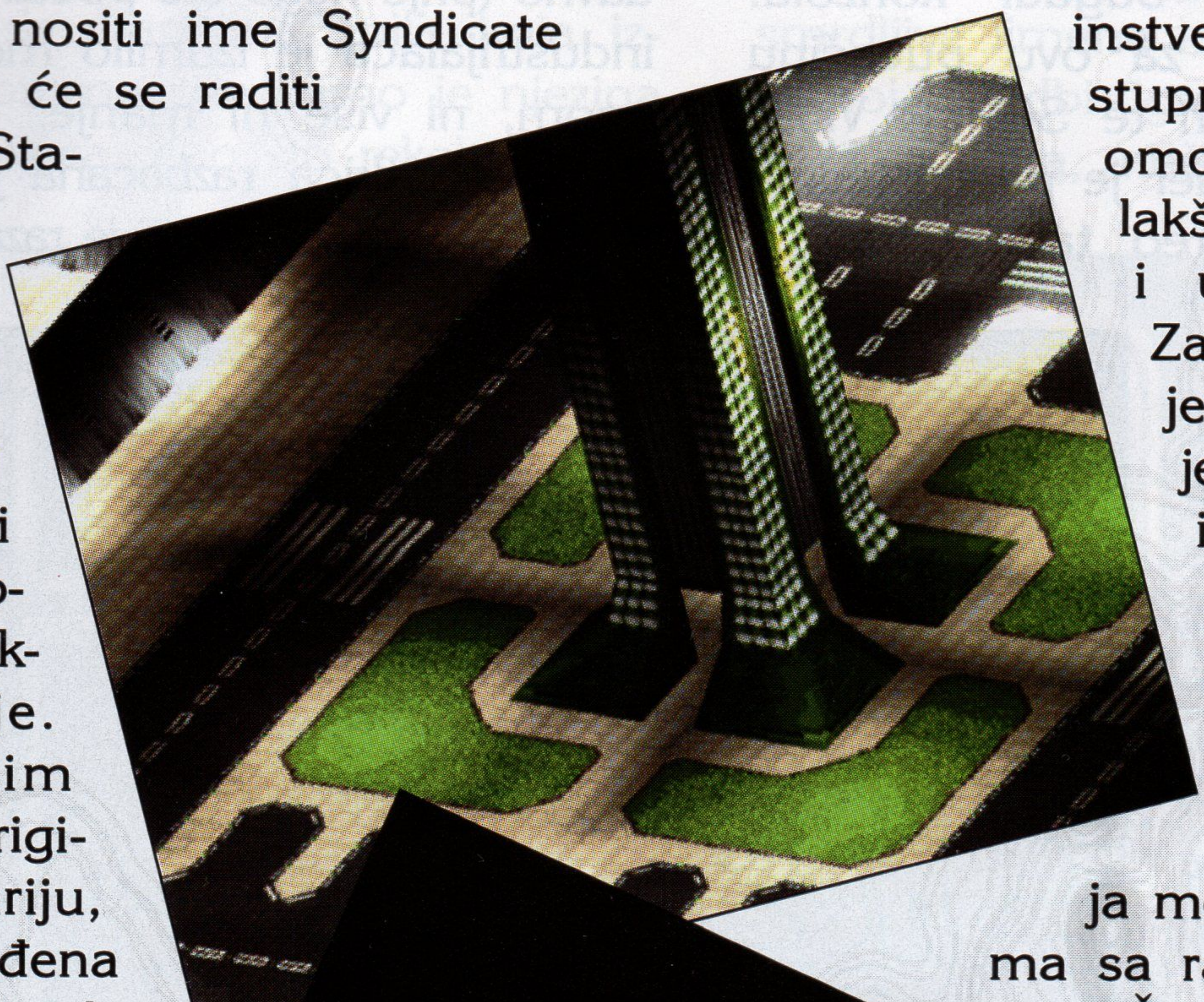
8Mb RAM , CD Double Speed

Dojam	☢☢☢☢
Igrivost	☢☢☢
Zvuk	☢☢☢☢
Grafika	☢☢☢☢
Konačna Presuda	**81**

SYNDICATE WARS

by NINO BJELOŠ

Prema najavama koje nam stižu iz Bullfrog-a, u proljeće 1996. izaći će nastavak poznate akcijske strategije Syndicate. Igra će nositi ime Syndicate Wars i prvotno će se raditi za Sony Play Station. Kao što je i opće poznato, Syndicate je postao slavan po svojoj prijetećoj atmosferi i jedinstvenom spoju strategije i arkadne akcije. Zahvaljujući tim kvalitetama i originalnom scenariju, igra je bila osuđena na uspjeh i kod publike i kod kritičara. No kako je od tada prošlo dosta vremena, u Bullfrog-u je razvijena nova tehnologija čijom upotrebom Syndicate Wars pretendira da ponovi, a možda i nadvisi uspjeh svog prethodnika. Radnja Syndicate Wars-a događa se u bližoj budućnosti nakon rata korporacija koji su vođen u prvom dijelu. Preživjeli pokušavaju popraviti stanje na zemlji na kojoj vlada nezadovoljstvo teškim načinom života. Međutim, nezadovoljsto se polako širi i pretvara u otvoreni sukob u kojoj postoje tri interesne strane. Svaka od njih namjerava uspostaviti potpunu kontrolu nad ostalima i nad cijelim svijetom, i to namjerava ostvariti ne birajući sredstva. Zbog toga imate na raspolaganju nevjerovatan arsenal različitog oružja, dovoljnog da uništi jedan cijeli grad i da uživate gledajući to na ekranu. Jedinstven rotacijski (za 360 stupnjeva) način gledanja omogućava vam da još lakše nego prije pronađete i uništite svoju lovinu. Zahvaljujući novim svjetlosnim tehnikama, svijetla za traženje, eksplozije i vatra dobijaju puno više na realnosti, a iste tehnike korištene su za dodavalje novih elemenata u igri kao što su toplinska detekcija mete ili kamuflažna oprema sa radijacijskim zračenjem. Što se tiče mračne vizije budućnosti, ona je zadržana i ovom nastavku. Strategija će i dalje biti važan dio u Syndicate Wars, ali će naglasak biti na arkadnom dijelu zbog sklada sa konzolom za koju je igra rađena. Mogućnosti igranja više igrača biti će podržane za sve opcije na PSX-u. Kao što smo rekli, igra izlazi u proljeće i biti će distribuirana putem Electronic Arts-a. Informacije o ostalim formatima u kojima će se igra pojaviti i o njenoj cijeni biti će uskoro objavljene.



SYNDICATE WARS

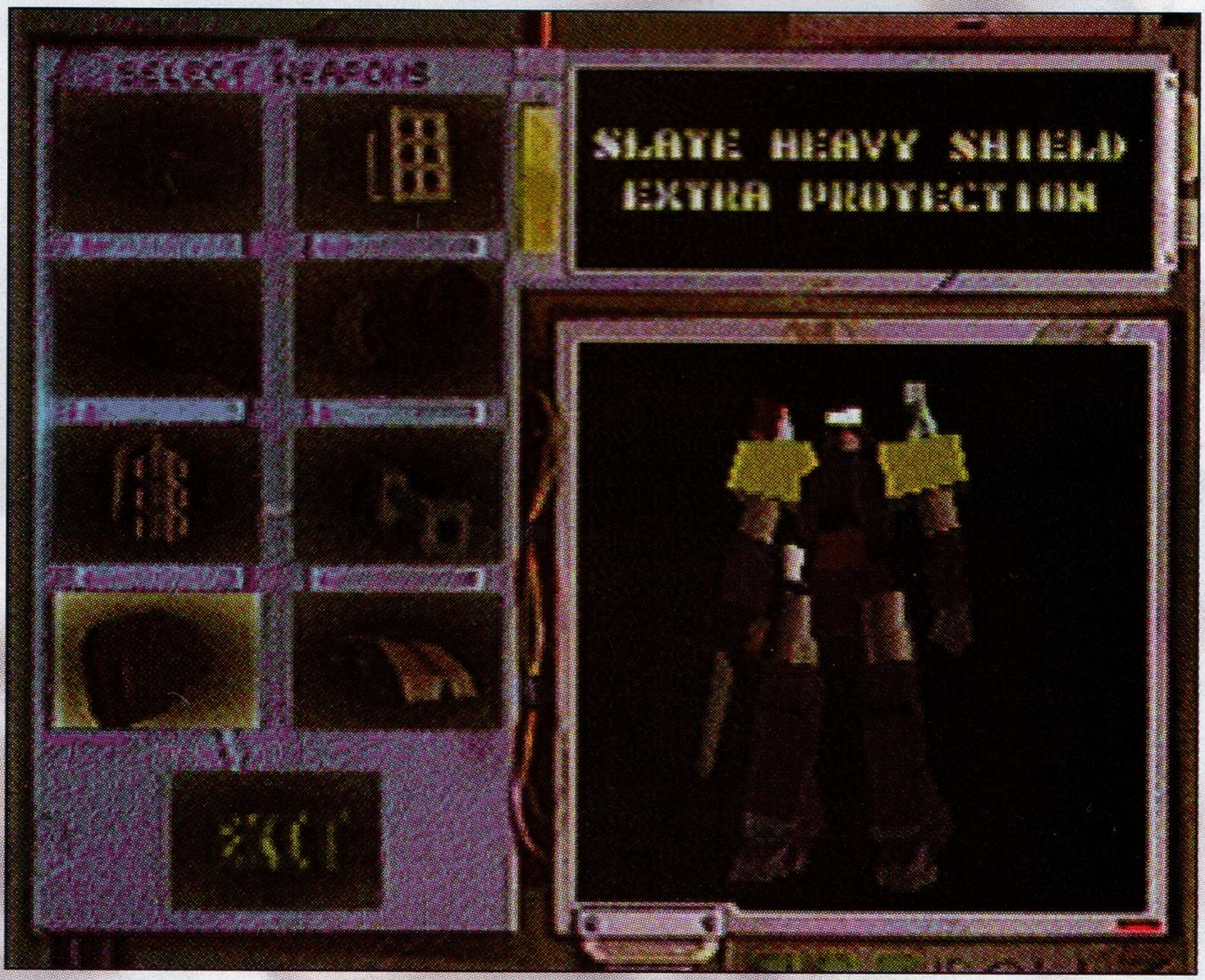
BULLFROG

Platforma: PC , CD ROM

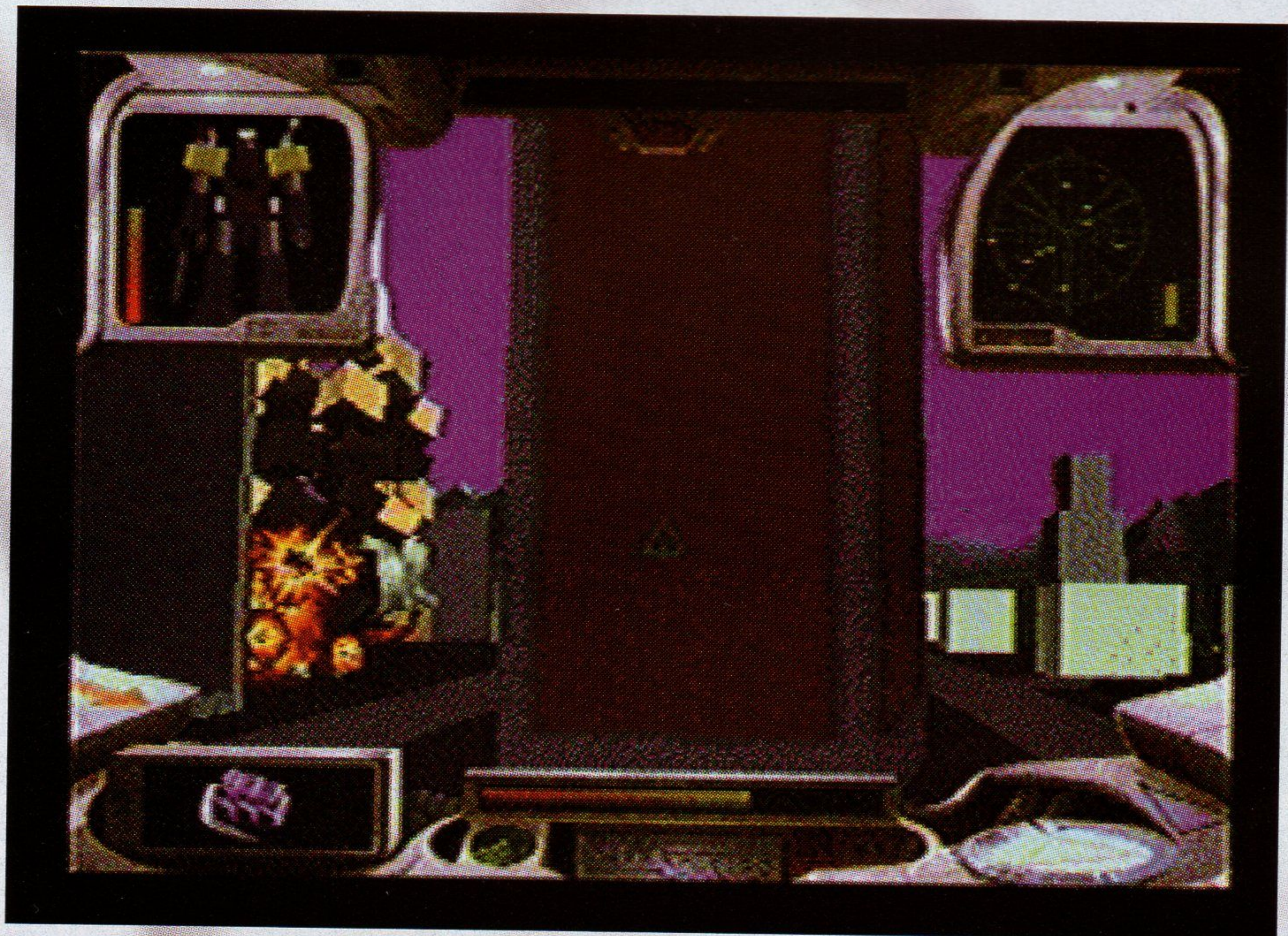
IRON SOLDIER

by KRISTIAN KORPER

Eto napokon jedne jako, jako dobre igre za vlasnike Atari Jaguar konzola. Preporučeno okruženje za ovu pucačinu je TV sa stereo zvukom te SUPER VHS, ali nije uvijet. Iron Soldier je prva i jedina (do sada još nisam sreo takvu) igra iz skupine Mech Warrior igara namjenjena korisnicima Jaguar konzola. Mnogi vlasnici Atari Jaguar konzola složiti će se sa mojim mišljenjem (nadam se) da je ovo jedna od najboljih igara, ali ne zbog zvuka ili grafike već zbog faktora igrivosti i zabave koju Iron Soldier pruža već na samom početku, ali i tokom cijele igre. Sama radnja igre odvija se otprilike ovako: teška industrija preplavila je cijelu planetu te su tri četvrtine planete prekrivene hladnim i monstruoznim betonsko-željeznim građevinama i opustošenom zemljom na kojoj ni travčica da nikne, a kamoli drvo (zvuči poznato). Ako ste pomislili da je ovo neka ekološka igra onda pročitajte još ovih par redaka pa se uvjerite zašto sam i sam proveo nekoliko sati sjedeći u fotelji i čvrsto stiščući svoj game-pad. Vi dolazite u ulozi razbijača kojemu je cilj pobiti sve živo te srušiti što više monstruoznih građevina. Industrijsko udruženje uzelo je stvari pod svoju kontrolu, te uvođenjem diktature željeznom rukom vodi sve poslove pa čak i vojne snage cijele planete koja je do dolaska diktature živjela lagodnim životom. Nedavno (prije nego ste počeli igrati) udruženje industrijalaca je izumilo moćno oružje imenom, ni više ni manje, Iron Soldier. Ta željezna lutkica razbacana je u visinu cijelih četrnaest metara i pravi je razarač koji naprosto raznosi sve pred sobom i nikome ne daje drugu priliku. No tada se pojavljujete vi kao predstavnik dobrog sa svojim moćnim naoružanjem suprostavljate se željeznome kojega vode mračne sile industrijalaca. Ukratko pozvani ste od strane odbora za opstanak da obranite planetu i uništite sve vezano uz industriju uključujući gromadu željeza nazvanu Iron Soldier. Sada na scenu stupa ono što se u ovoj igri meni naročito svidjelo, a to je naoružanje. Vi ste u ulozi malog ratnika kojem je potrebno veliko oružje kojega u ovoj igri ima poprilično, no krenimo redom. Igru započinjete sa malom strojnicom koja je tek jedna osmina onoga što vam se pruža u ovoj igri (zaključujete dakle da možete nabaviti osam komada raznog oružja), strojnica ili High Power Rifle služit će vam uglavnom samo do nabavke nekog drugog sredstva za ubijanje jer iako je jaka i brza njezina je glavna mana to što ima mali domet pa gadove (heliće, tenkove i slično) morate čekati da vam se približe, a to nije nimalo dobar osjećaj. Nakon toga na



red dolaze granate koje isto tako imaju malen domet ali su nešto snažnije. Ipak napomena kada gađate nešto u zraku ili rušite kuću pazite da vam se to isto ne stropošta na glavu. Slijedeće oružje iz vašeg arsenala je "lančana" pila koja izgleda poput motorne pile samo je njezina efikasnost nešto veča. Kao što rekoh izgleda poput motorne pile te se isto tako i koristi. Isprobajte i uvjerite se u efikasnost baš onoga što drvosječe koriste već nekoliko desetljeća. Isprobavši pilu probajte i iduće oružje koje je manje bučno, a izgleda kao normalni pištolj, ustvari to je pištolj koji ima velik opseg paljbe, ali je jako spor i domet mu nije baš nešto pa vjerujem da ga nećete koristiti pretjerano. A sada ono što će vam se sigurno svidjeti, a to je raketni bacač kojim možete rasturiti sve živo na svakoj udaljenosti. Stvarno je dobar, ali jedina mana mu je to što ih posjedujete ukupno dvanaest zato racionalno sa raketama. Ispucavši svih dvanaest raketa probajte shot gun koji se nimalo ne razlikuje od onog shot guna iz Dooma (koji mi na Atari Jaguar konzolama nismo uspjeli dočekati). Shot gun ima veliku snagu i domet pa je pravo rješenje za ovu igru. Slaba strana je to što je jako jako spor pa će vas popriličnо naživcirati. Probavši sve ove pucaljke nailazite na ono što ste čekali cijelu igru. Ustvari to nije oružje ali dobro će vam poslužiti kao zaštita od neprijateljske municije, Naravno to je pravi pravcati oklop koij vas čini otpornim (barem djelomično) na sve vrste oružja. A sada šećer na kraju. Cruse Missle, male krstareće rakete koje kada ispalite nalaze same put do neprijatelja te ga efikasno uništavaju jer za njih ne postoje nikakva ograničenja. Naravno ovo gore navedeno oružje se može međusobno kombinirati pa tako dok u jednoj ruci držitr motornu pilu u drugoj slobodno imate pištolj ili neku drugu pucaljku te tako šarate planetom uljevajući neprijatelju strah u kosti. Na vama je da sami odaberete najbolju kombinaciju oružja i potamanite sve one smrdljive limene kreature. A sada nešto o samoj izvedbi igre. Grafika je dobra, ali ne i odlična, nešto poput Tie Fighter-a. Večina zgrada izvedena je od osjenčanih poligona, a tenkovi i letjelice koliko god izgledali lijepo previše su slični istima iz Wing Commander-a. Od zvučnih efekata nema ničega što već nismo čuli jer svi su zvukovi pokupljeni iz raznih starijih igara. Opći dojam cijele igre dobiva ipak peticu jer kada provedete prvih desetak minuta ispred ekrana zaboravljate ono već viđeno i u želji za daljnjim rasturanjem čvršće stiščete svoj game pad te tako postajete sve uvjereniji da je to jedna od najboljih igara za Jaguar konzolu. Moja preporuka je: OBAVEZNO NABAVITI!



IRON SOLDIER
ATARI JAGUAR

Platforma: ATARI JAGUAR

Dojam	☢ ☢ ☢
Igrivost	☢ ☢ ☢ ☢
Zvuk	☢ ☢ ☢
Grafika	☢ ☢ ☢ ☢
Konačna Presuda	**70**

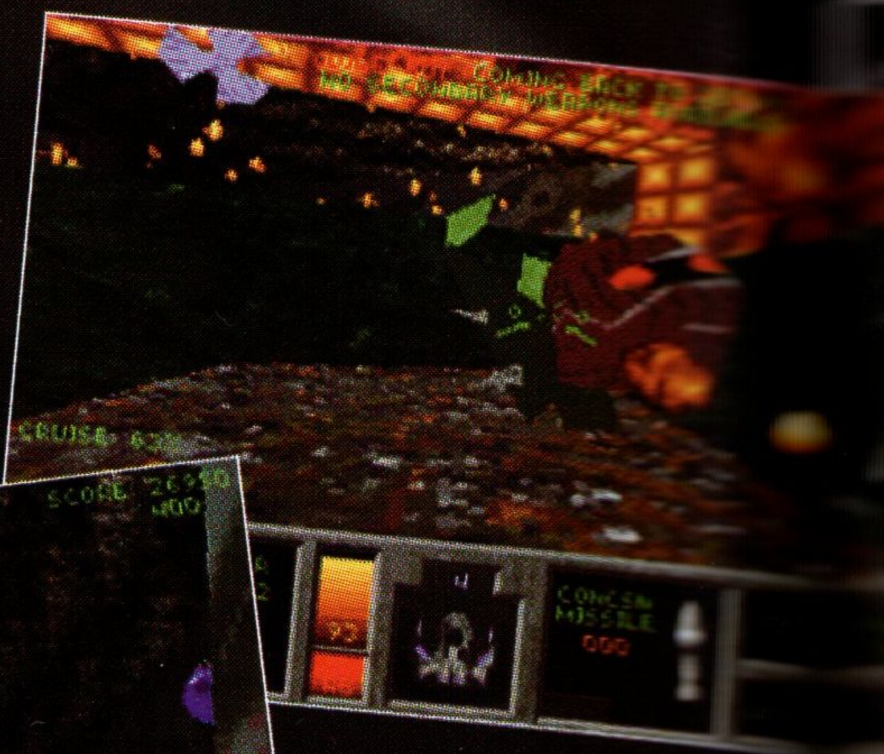
DESCENT II

by SINIŠA OBRČ

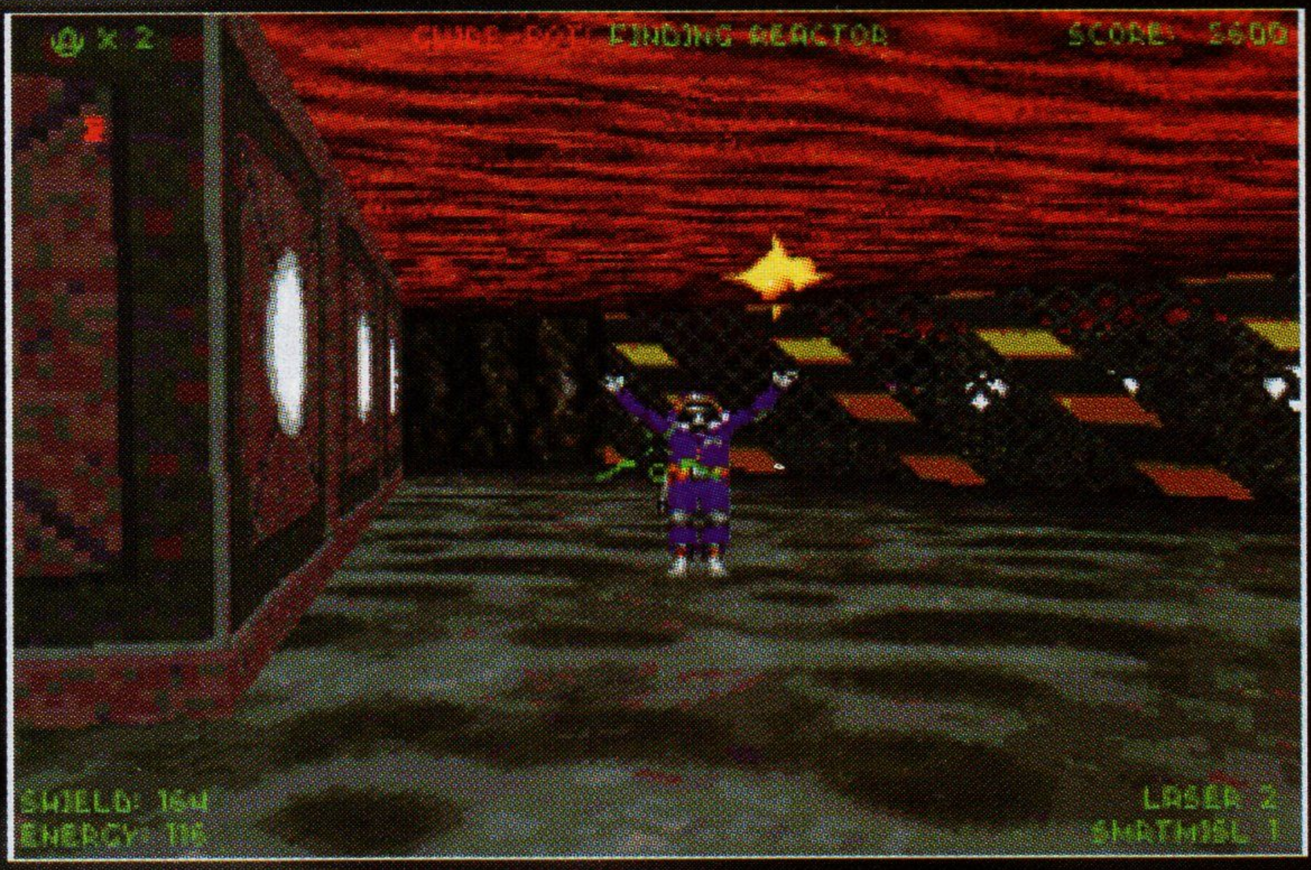
Lansiran je novi nastavak odlično prodavanog Descenta, u produkciji Parallax software-a i Interplay Productions-a. UVOD Negdje u dubokom svemiru ...Korporacija PCMC vas pronalazi i šalje u novu misiju u kojoj trebate očistiti rudnike od pobunjenih robota, spasiti ponekog taoca i uništiti nuklearni reaktor na kraju svakog nivoa. WARP pogon je aktiviran i vi ste u sekundi na drugom kraju svemira na korporacijskom planetu kilometre ispod njegove površine. Izleda vam isto kao prvi DESCENT ali ima tu još dosta toga vidjeti će te.

POBOLJŠANJA I NOVITETI U DESCENTU 2

Odmah primjetilo je brže učitavanje i odvijanje same igre što me jako razveselilo jer nema goreg kad je akciona simulacija troma i spora. Početi ću sa ROBOTIMA. Robota stvarno ima puno čak trideset i svi žele isto, neki dio vas. Osim toga roboti su mnogo raznovrsniji, nabrojati ću samo neke koji se ističu; ROBOT VODIČ - ako oslobodite ovog malog plavog robota, pritiskom na SHIFT+F4 pojaviti ce vam se njegove opcije kao npr. pronađi dodatnu energiju, štit, bilo kakav item, energetski centar, taoce , izlaz ... Koristan robot. Taj je dobar, ali ostali su loši kao ROBOT LOPOV-koji krade kao pravi lopov - brzo , od vas otuđuje oružje kada se najmanje nadate. Ako vas jako raživcira i uspijete ga ubiti dobiti će te nešto vašeg oružja nazad. ROBOTI SNAJPERI-njih se čuvajte , ISCRPLJIVAČI ENERGIJE - kad se taj robot dođe u dodir sa vašim brodom iscrpi vam dio energije; savjet je BLOW HIM AWAY. Pogrameri su u ove robotiće, od milja ih tako zovem, ubacili osim velike raznovrsnosti naoružanja i veći IQ tako da se treba paziti robota koji vješto manevriraju ispred vas dok se iza vas prikrada podmukli robot sa namjerom da vas skuri sa laserom. Teksture zidova rudnika su dosta šarolike,a svjetla, reaktori i dr. su jako dobro grafički izvedeni, popriličnoslično kao u prvom Descentu, ali ovu razliku možda ne bi odmah primjetili je to da u ovom nastavku lava i voda imaju tekući efekt a i seizmički poremećaji su lijepo izvedeni što sve pridonosi većem realizmu igre . Vrata se otvaraju na tri načina uobičajno , upotrebom ključa odgovarajuće boje i detektorima pokreta sa kontrolnih jedinica u blizini vrata. Možda će se nekom svih trideset nivoa činiti istim ali svaki nivo ima nešto što ga čini zanimljivim. Od mnoštva naoružanja istaknuo bi od topova FUSION CANNON-koji ispaljuje energiju direktno iz vašeg fuzionog reaktora energija topa je tako jako da može uništiti više neprijateljskih brodova poredanih jedan iza drugog prije nego iscrpi svu svoju energiju , PHOENIX CANNON-to je ojačan plazma top a enegetski hitci odbijaju se od zidova i na kraju OMEGA CANNON ispaljuje snažan energetki hitac na vašu metu koja će to teško preživjeti. Ostali topovi kao što je laser, vulcan i gauss su isti kao u prvom DESCENT. Od projektila naveo bi RUČNO VOĐENE PROJEKTILE koje uz pomoć malog ekrana možete navoditi do cilja i aktivirati tipkom FIRE što je novitet u odnosu na uobičajne projektile kao što su nevođeni CONCUSSION projektili i samovođeči HOMING projektili koji nakon ispaljenja prate metu. Od najzanimljivijih itema navesti ću item NERANJIVOST i za DODATNI ŽIVOT koje



malo bolje potražite.Na svakom levelu osim tih postoje dodatno ubrzanje, POTPUNA MAPA nivoa , MARKERI dok sami igrate postaviti ih možete 9 ,a u mreži samo dva. Pogled sa kamera markera u mreži možete aktivirati sa SHIFT-F1/F2 pa tako možete provjeriti šta se događa oko njih. Markerima se moze upisati tekst za lakše snalaženje brišu se sa CTRL-D u hodnicima markeri jako svjetle i uočiti ćete ih lako. DODATNO SVJETLO pomaže vam da bolje učite skrivene prolaze i lakše kretanje u tamnijim hodnicima ali pošto svjetlite kao krijesnica protivnici će vas lakše uočiti. Ne koristite svjetlo ako imate manje od 10 energetskih jedinica iscrpiti će vam svu energiju.



IGRA POD DRUGIM OPERATIVNIM SUSTAVIMA I U MREŽI

DESCENT 2 ispitan je i radi pod Windows 95 ,OS2 i naravno DOS-om Može se igrati putem modema,serijskog kabla ili IPX mreže. Kod Descenta igrači međusobno mogu igrati do unaprijed određenog broja pogodaka ili na neko određeno vrijeme i tada ili počinju iz početka na istom nivou ili prelaze svi na drugi. Tipovi igre u mreži toga nema u Doomu otvoreni, zatvoreni i sa ograničenjem. U otvorenom priključujete se u igru kad već neki igrači igraju bez problema, a u zatvorenom se ne možete nikako

priključiti jer su svi igrači unaprijed dogovoreni. Zadnji tip je sa ograničenjem ovdje odluka pada na jednog igrača kojem se prikazuje poruka o vašoj želji za uključenje i on pritiskom na tipku F6 vas prima odnosno pričeka 5 sekundi i vi ste ne možete priključiti. U zajedničkom načinu mogu igrati do 4 igrača.

POMOĆ ZA NOVE PILOTE :

-koristite kvalitetan joystick kao Trustmaster , Advanced Gravis ili CH tipove joysticka čije su kontrole prilagođene 3D letenju

-Ako koristite jojstick sa dva gumba držite stalno dva prsta na kontrolama za naprijed i nazad

-Kad ste u stisci ne okrećite nikad leđa protivniku već koristite kretanje unazad čime imate stalno protivnike ispred sebe

-Naučite dobro kliziti u svim smjerovima za one naprednije neka pokušaju kružiti oko svog protivnika

-Spašavajte taoce ako spasite sve taoce na nivou dobivate potpuni spasilački bonus,ako vaš brod unište uništeni su i vaši taoci -Stalno se krećite

-Tražite tajne prolaze jer se iza njih nalaze oružje i energija,pazite tajni prolazi nisu samo iza zidova rudnika

-Prije nego počnete gađati glavni reaktor raščistite si izlaz da bi ste stigli izaći prije nego što detonira -Koristite cool 3D automapu

ZAKLJUČAK:

Što da još reći, ugodno se smjestite i upotrebite sve moguće prste za što više komandi , popijte nešto protiv glavobolje jer od 3D vratolomija će vas zaboljeti glava, a trebati će vam i jedan energetski napitak da vas drži dok naizgled prelazite beskrajne nivoe. UPSS... to se baš ne bi smjelo mješati.

DESCENT 2

INTERPLAY

Platforma: PC , CD ROM

Minimalna konfiguracija: 386 DX 40

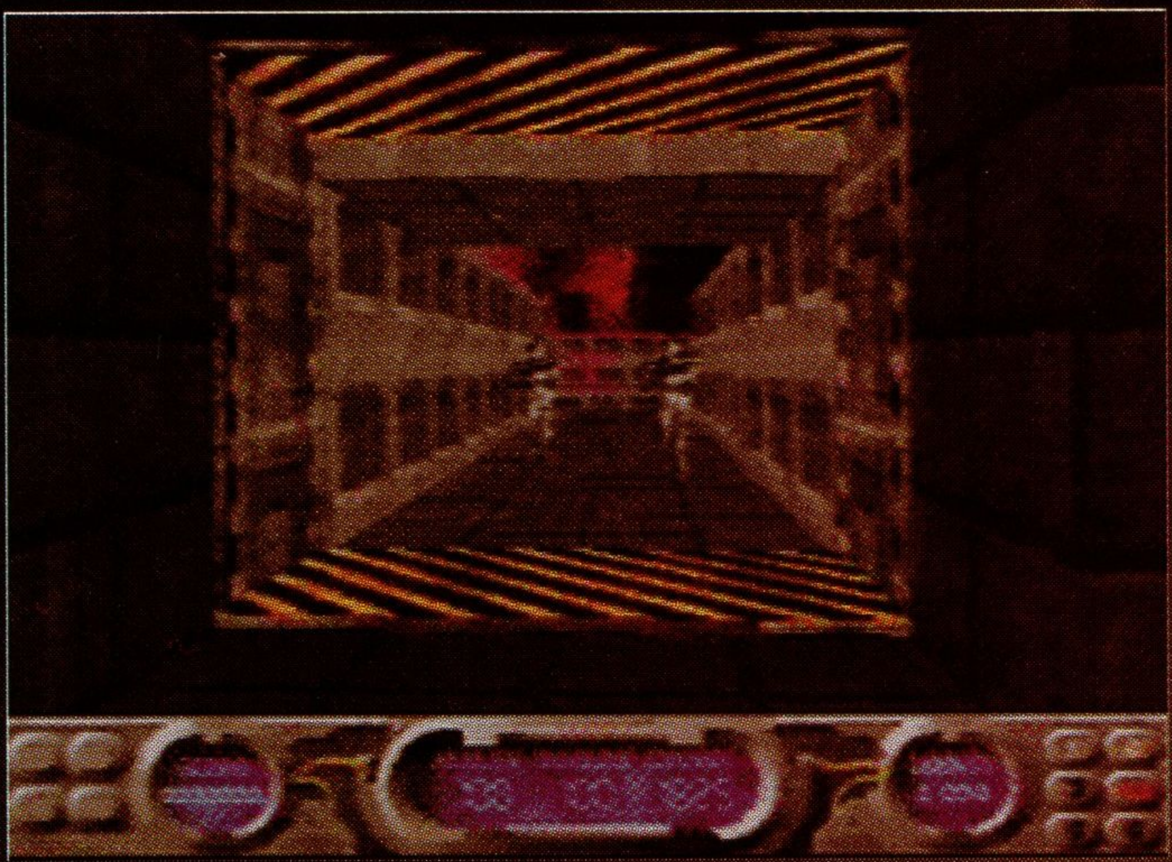
4mb RAM , CD Double Speed

Dojam	☢☢☢☢
Igrivost	☢☢☢☢
Zvuk	☢☢☢
Grafika	☢☢☢☢
Konačna Presuda	**69**

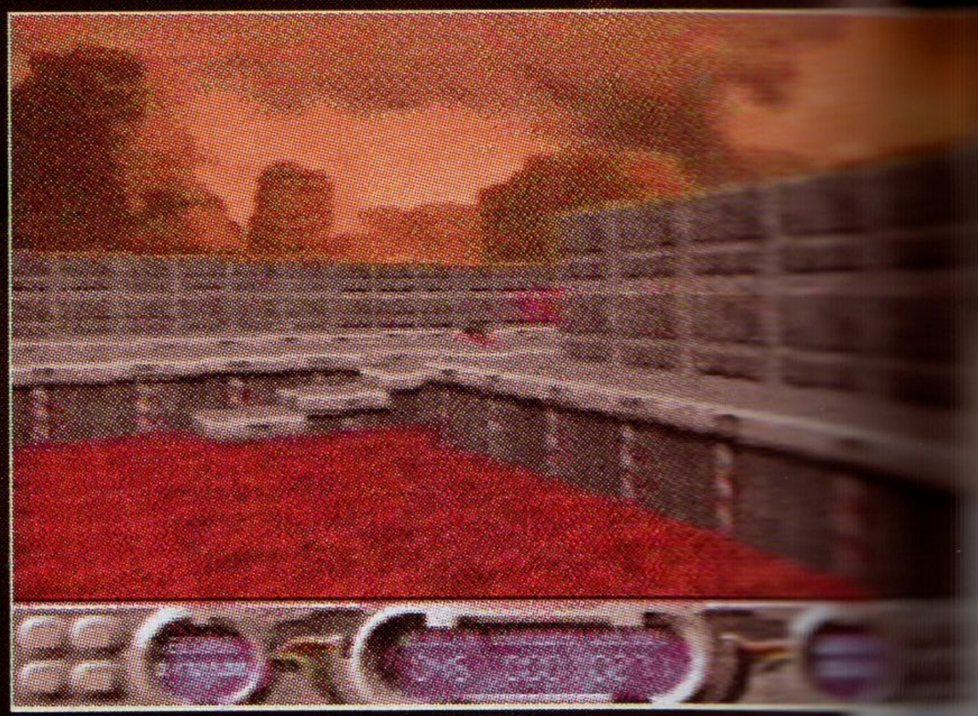
BREATHLESS

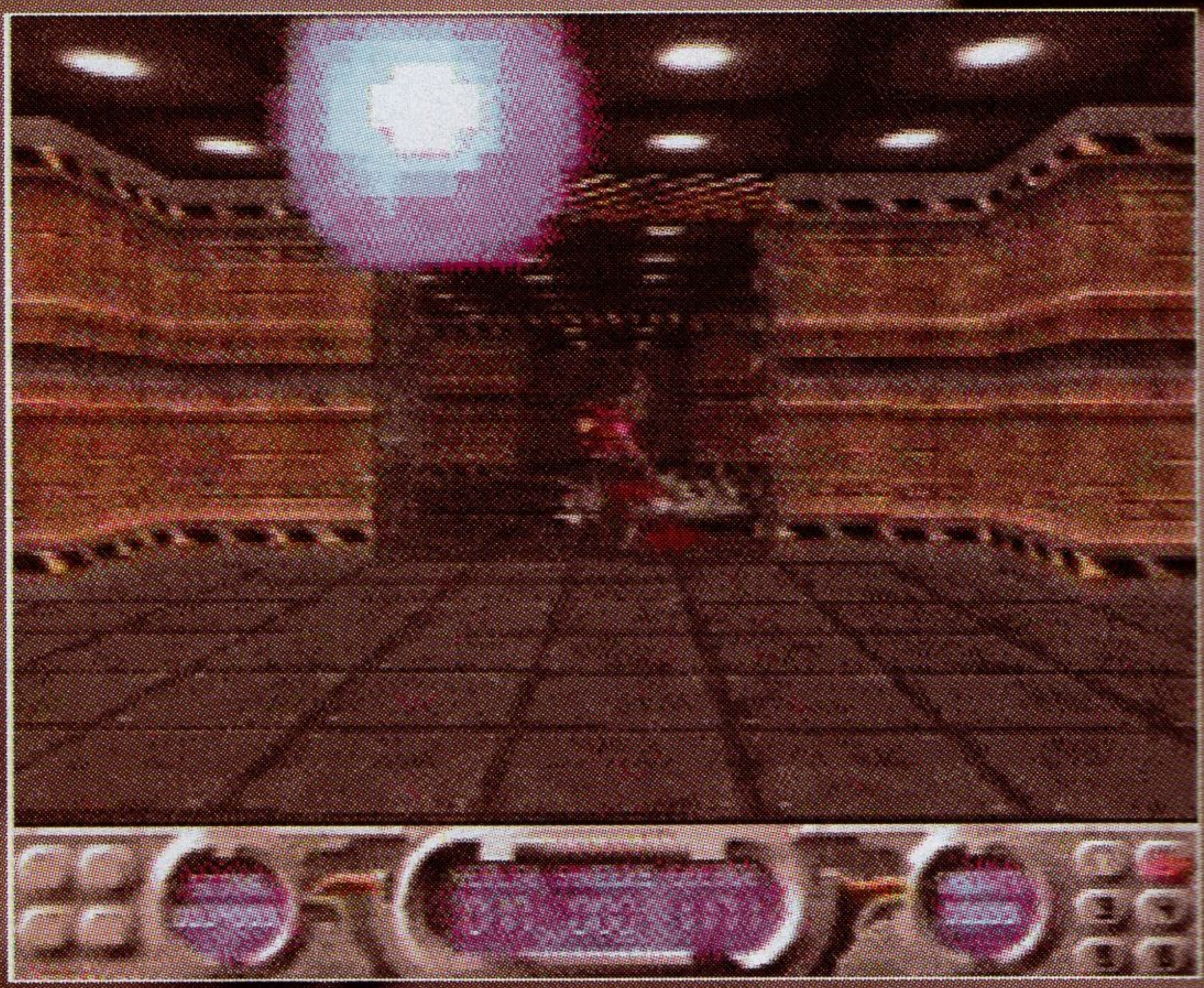
by KREŠIMIR DUŠEK

Pošto se u zadnje vrijeme pojavilo dosta Doom-klonova za Amigu,dečki iz malo poznate (možda samo meni) firme Fields of Vision su odlučili da se i oni okušaju na tom polju.Rezultat je igra koja je vjerovatno nadmašila sve svoje konkurente za najmanje 30 %. Za početak kažimo da su dobre strane ove igre sama njena atmosfera i grafika koja je nadmašila čak i Alien Breed 3D (on je puno "kockastiji"). Loša strana je da je upravo zbog njene dobre grafike vjerovatno (ukoliko nemate akcelerator) nećete moći igrati na najvećem ekranu.To je zato jer kada npr.pritisnete korak u stranu,vaša komanda će se izvršiti sa 1 sekundom zaostatka i taj zaostatak će vas pratiti kod svih komandi uključujući i pucanje. Zato preporučujem igranje na puno manjem ekranu. To bi ujedno bila jedina zamjerka,pa da ne duljimo, igra je podijeljena na svijetove, koji su opet podijeljeni na po pet arena svaki. Za

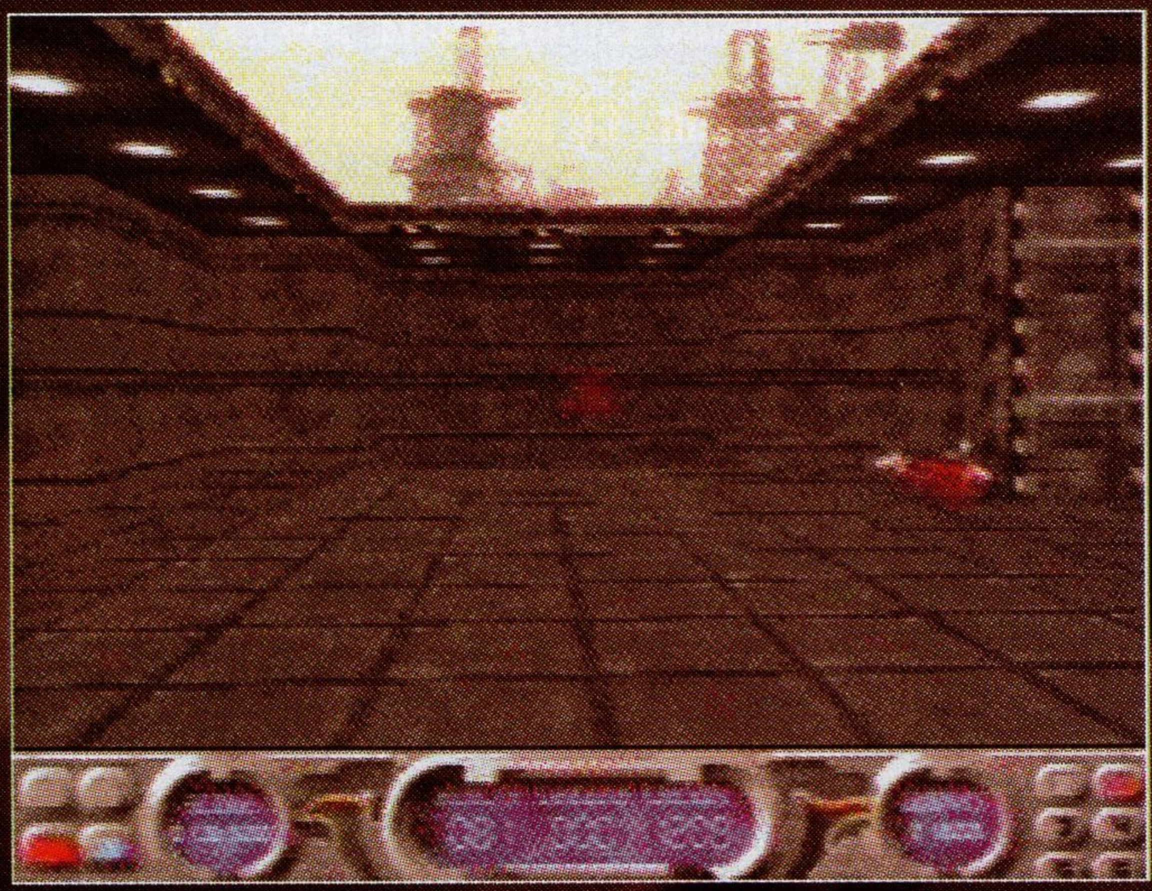


svaki svijet imate tri pokušaja (života) da ga pređete i ako ste npr. poginuli jednom, a ipak ste završili svijet, zapišite šifru, resetirajte, upišite šifru i opet ima te tri pokušaja za naredni svijet. Tokom igranja skupljati ćete novce koje ćete koristiti za kupovinu oružja, zdravlja, štita, energije, ključeva i poboljšanja za oružja. Sve to ćete kupovati na terminalima,kojih ima dosta (obično su na početku svake arene) tako da sa te strane nećete imati problema. Što se oružja tiče njega ima šest vrsta: vatrene kugle, plazma top, bacač plamena,

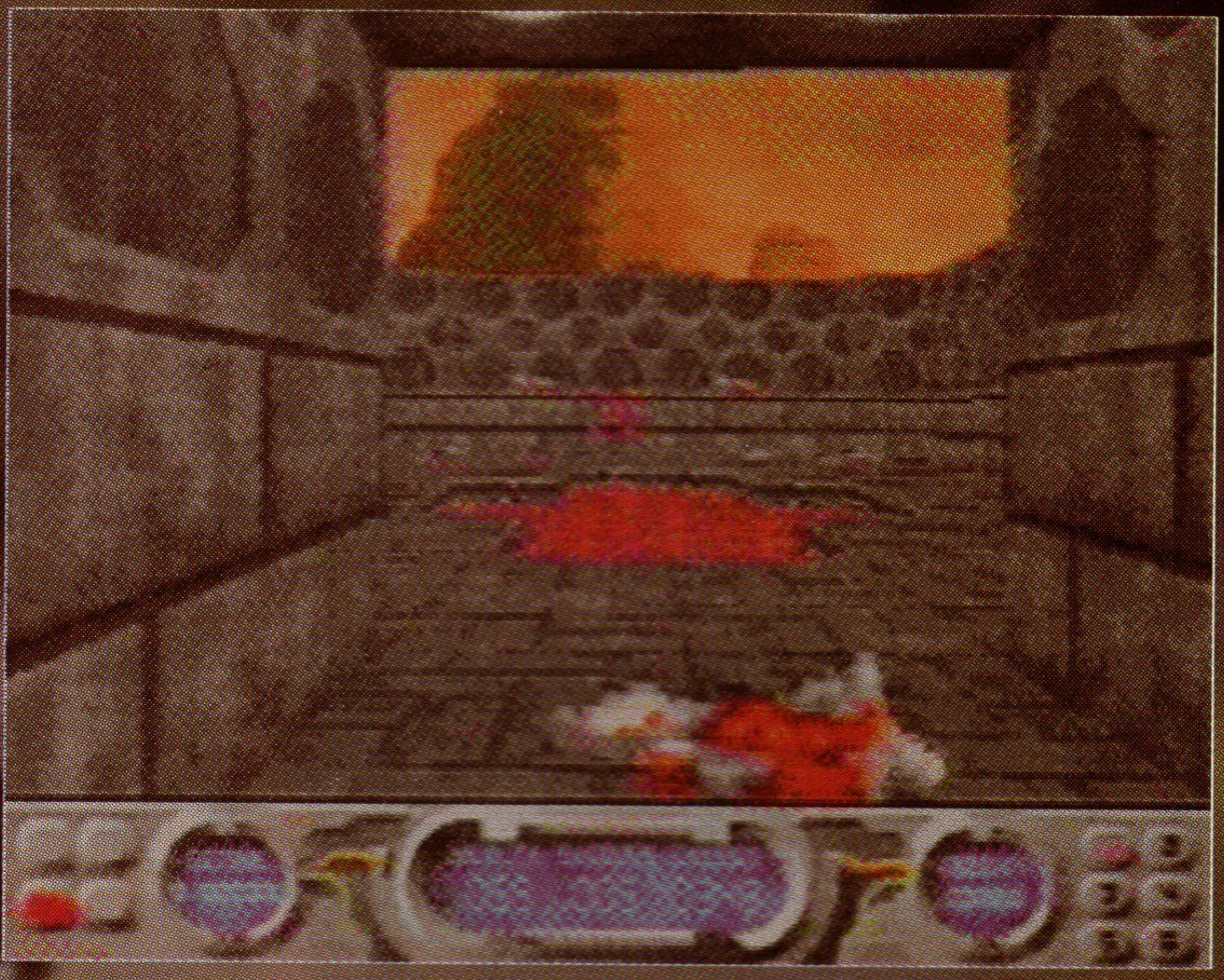


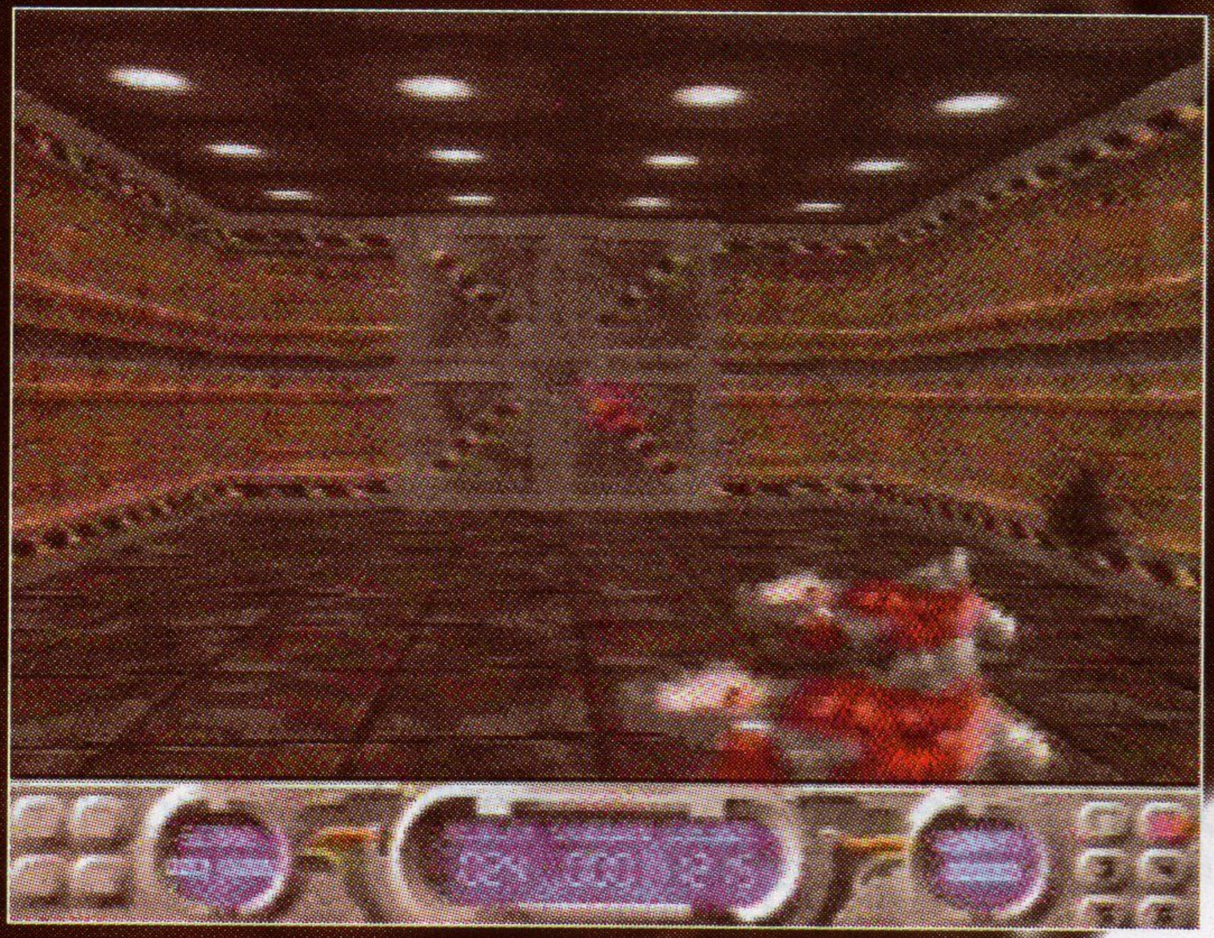


magnetski top,mašina smrti i neidentificirano oružje koje imate odmah na početku. Svako oružje ima svoju cijenu(mašina smrti je normalno najskuplja),troši od ređenu količinu energije i svako nanosi različite količine štete protivniku. Za oružja možete kupovati poboljšanja što se svodi na to da pucate dvostruko za istu količinu energije. Vatrene kugle će vam biti

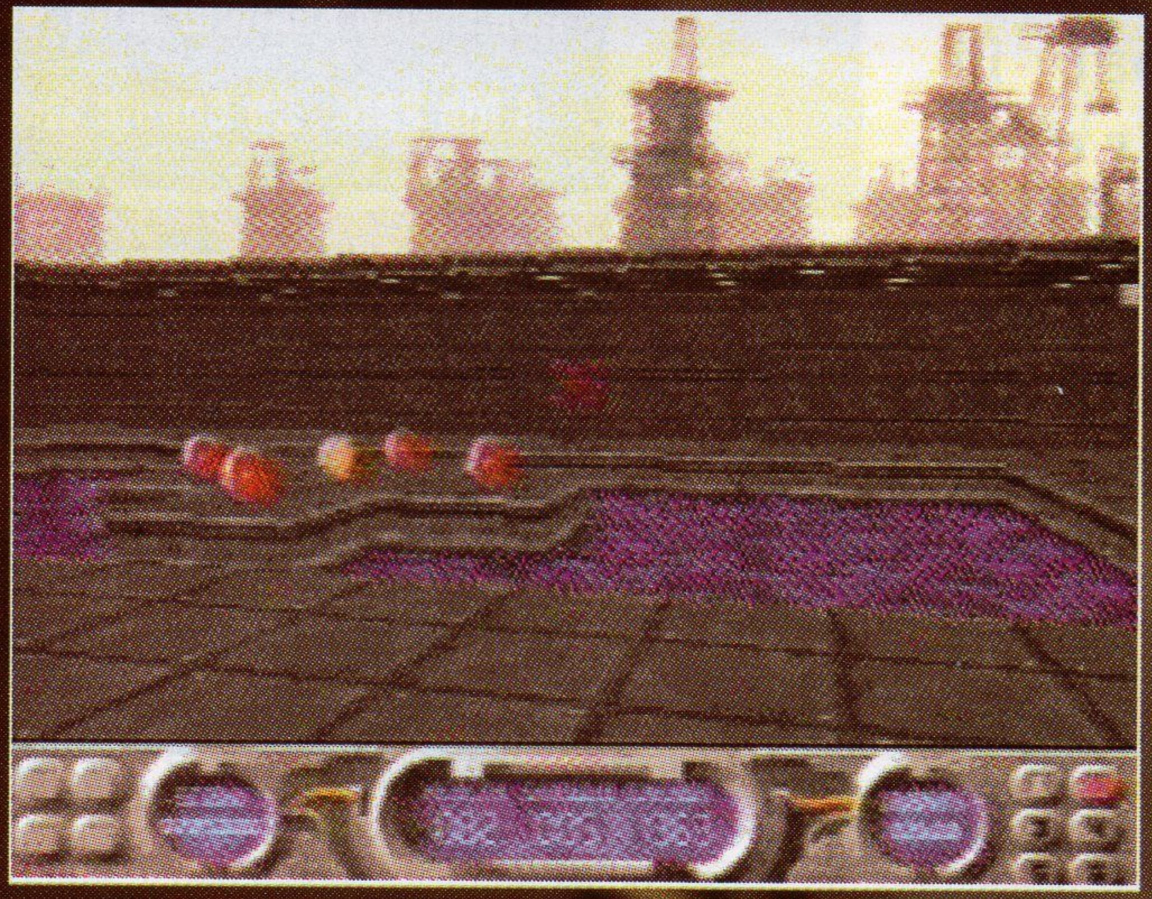


dovoljne za prva dva svijeta (poboljšajte ih što prije), ali su već na trećem svijetu neefikasne jer vam previše vremena treba da ubijete nekoga .Preporučujem vam da preskočite plazma top i sakupljate novce za bacač plamena (učinkovit,ali kratkog dometa), pa nakon njega nešto bolje. Tokom igra nailaziti ćete na prvu pomoć, štit i energiju u dovoljnim količinama i kupujte ih samo ako vam ozbiljno zagusti. Ključeve nemojte uopće kupovati,jer su skupi, a ionako ćete ih pokupiti tokom igre.Štit vam služi da vam smanji gubitke zdravlja, pa ćete ako vas npr. netko pogodi, a vi imate štit,ostati bez dvije jedinice štita i dvije zdravlja,a ako nemate štit ostati ćete bez pet





jedinica zdravlja. Za Breathless ne postoji neka jedinstvena taktika sigurnog prolaska nivoa. O vama ovisi da li ćete kada otvorite vrata ostati i odmah pucati ili ćete pobjeći iza ugla i dočekati ružnog majmuna sa GX twin-turbo višecijevnim super plazma rotirajućim topom u rukama. Kao što sam na početku rekao igra ima odličnu atmosferu, jer obiluje mnogim mračnim tunelima, liftovima,



prekidačima, raznim oblicima vratiju, teleportima itd. Tako će vam se npr.desiti da uđete u ogromnu praznu prostoriju na čijoj sredini je stup sa četiri prekidača. Kada vi sa prokušanom metodom "eci peci pec"odaberete jedan prekidač i pritisnete ga,cijeli pod zajedno sa vama će se početi spuštati dole. Što će biti nakon toga ustanovite sami. Isto tako zapanjuje veličina igre.Hodnici su široki i dugački, prostorije su velike i pitate se kako je to sve stalo na tri diskete. Za kraj recimo da mapu (samo onog dijela koji ste prošli) dobivate pritiskom na backspace i jedan savjet. Obavezno na kraju svake četvrte arene, prije nego što pritisnete EXIT, kupite zdravlja i štita do maximuma (100/100), jer obično pete arene imaju jako gadan početak. U svakom slučaju ovo je nešto najbolje što se ikad dogodilo Amigi, u trenu ćete ostati bez daha.

BREATHLESS

Power Computer Limited
Fields of Vision Software Design

Platforma: AMIGA
Minimalna konfiguracija: AMIGA 500-4000

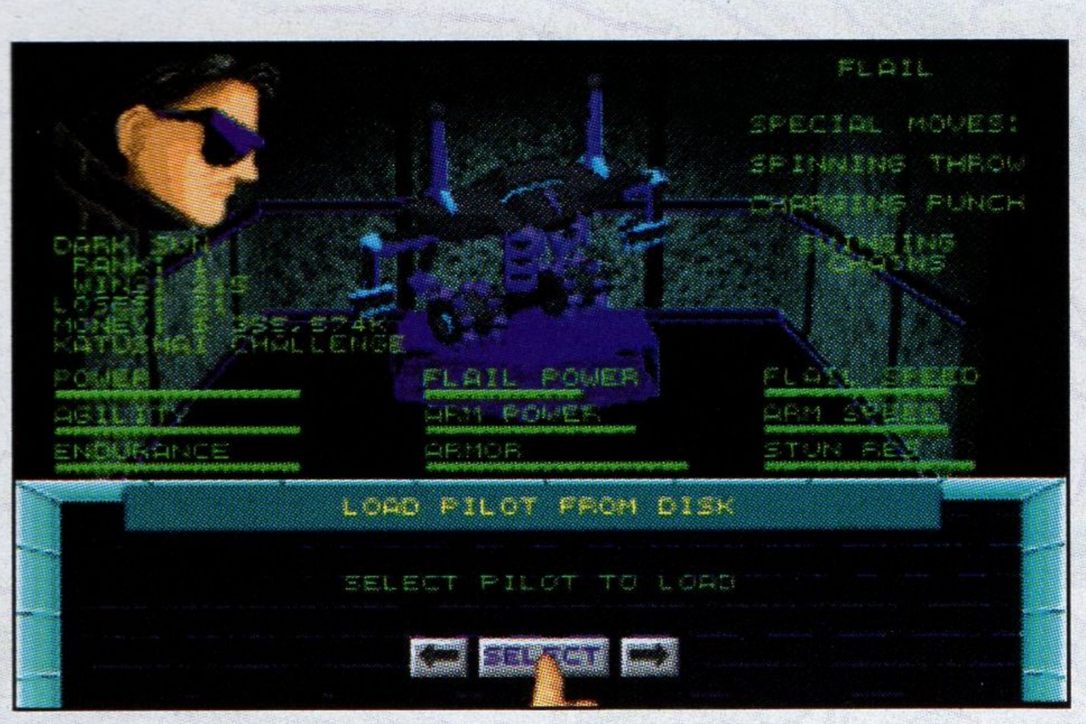
Dojam
Igrivost
Zvuk
Grafika

Konačna Presuda 80

ONE MUST FALL 2097

By NINO BJELOŠ

Epic Megagames izbacio je na tržište igara prije par mjeseci još jedan veliki hit pod imenom One Must Fall 2097. Ono što čini ovu borilačku simulaciju drukčiju od ostalih igara ovog tipa trenutno u opticaju, je tečna i brza animacija, originalnost i sound track od kojeg vam raste nivo adrenalina u krvi. Godina je 2097. Kompanija W.A.R. glavna je svjetska sila, a bavi se proizvodnjom robota za obavljanje svih vrsti poslova. Robotima se upravlja iz daljine tako da se pilot ne može ozlijediti. Od načina igre koji odaberete ovisiti će cilj vaše borbe. Tako imamo opiciju za igranje jednog ili dvoje igrača te turnirski mod u kojem je cilj zaraditi što više novaca kako bi unaprijedili vašeg robota dovoljno dobro da se može naći u svjetskom finalu. U ovom zadnjem modu pruža vam se mogućnost trgovanja robotima, povećavanje njihove snage, povećanje svojih sposobnosti i dr. Autorima se mora priznati da su puno postigli na polju zanimljivosti, dužine i igrivosti same igre. Tako su potezi originalni i nemaju nikakve veze sa potezima iz igara tipa Mortal Kombat ili Street Fighter, a originalnosti pomaže i interaktivna pozadina čiji određeni aspekti vam mogu nanijeti štetu (npr. avioni koji ulijeću i pucaju na sve ispod njih). Dužu igrivost osiguravaju razni extra dodaci poput novih pokreta ili mogućnost uništavanja protivnika u dva nivoa nakon što ste ga pobijedili. U turnirskom modu pojavljivat će se mnogi tajni likovi koji će i izazivati vas na borbu. Pobjeda nad njima donosi vam još više novaca ili još bolje, neki novi potez koji u modu za jednog igrača nikako ne bi dobili. Grafička strana igre je vrlo dobro, a to se posebno odnosi na animaciju. Svaki robot je jedinstven na svoj način, a pozadina, iako ne tako impresivna, lijepo se uklapa u sveopću atmosferu. Svaka ozlijeda koju nanesete ili vam je nanešena, prikazana je u obliku iskri, malih crvenilh kuglica (ulje !?) ili letećih dijelova opreme sa robota. Muzika koja prati igru je izvrsna i sjajno se uklapa u samu igru. Zvučni efekti su onakvi kakvi trebaju biti u ovakvoj igri: zvuk udaranja metala o metal, električni šokovi, udarci dijelova vašeg robota o zid, zvuk oštrice koja siječe metal i sl. Ova igra je dokaz da je moguće napraviti izvrsnu borilačku igru koja će vas okupirati na duže vrijeme nego li je to uobičajno za igre ovakvog tipa i za to autorima iz Epic Megagames-a skidam kapu.



ONE MUST FALL 2097

EPIC MEGAGAMES

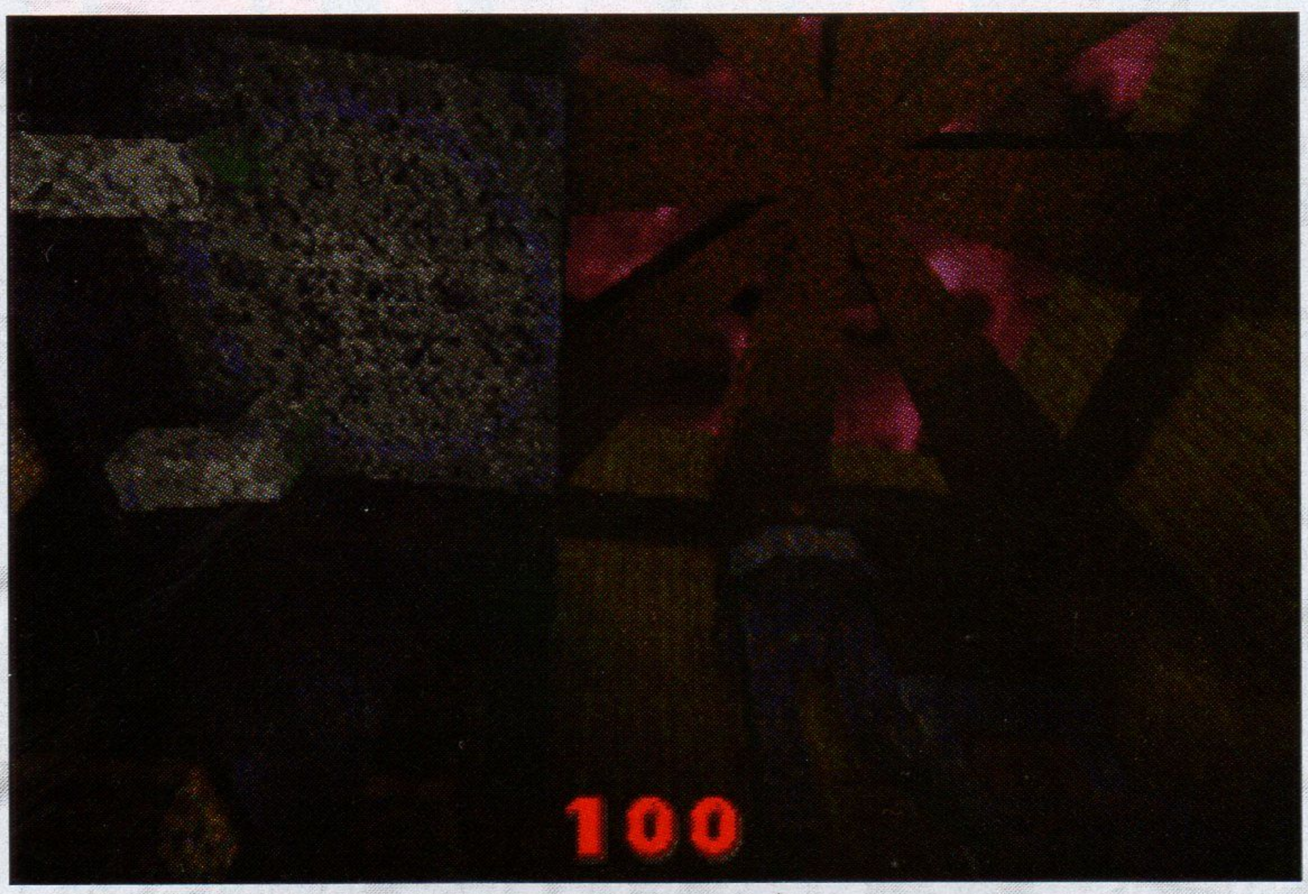
Platforma: PC , CD ROM / DISKTETA
Minimalna konfiguracija: 486 DX 40
4 Mb RAM , CD Double Speed (CD verzija)

Dojam	☢☢☢
Igrivost	☢☢☢☢
Zvuk	☢☢☢☢½
Grafika	☢☢☢☢
Konačna Presuda	**86**

QUAKE

By MIRKO BAŠIĆ

ID Software. Mnogi su ovaj moćni programerski tim pokušali skinuti sa trona 3D akcionih igara, ali da li su uspjeli? I don't think so. Skoro da nema tvrtke za izdavanje kompjutorskih igara koja se nije opržila na vatri ID pakla, i to onog istog pakla koji nas već preko dvije godine neumorno proganja u toj vrlo edukacionoj igri, popularno zvanoj DooM. Iako igra nije dovršena, test verzije koje dobivamo nagovještavaju igru koja će bez sumnje preuzeti krunu od svojeg prethodnika. Razlika između Doom-a 1 i 2 nisu bile velike, čak toliko da mnogi slabiji poznavatelji Doom-a ni danas ne mogu spoznati razliku između ta dva dijela. Pitate se zašto toliko dugo čekamo na treći nastavak. Službene odgovore, ID software još uvijek ne daje, ali među prvima smo isprobali test verziju kojoj "samo" nedostaje oružje. Slike iz te alfa verzije ID je poslao okolo po internetu, ali malo tko zna o čemu se tu zapravo radi. Iako će se igra moći pokrenuti na 486.ici, sa barem 16 MB RAM-a i Pentiu-



mom moći ćete pokrenuti SVGA mod i osjetiti nove dimenzije. Kao prvo u igri se odmah primjećuje bolje i lakše kretanje kroz prostor, a što je još važnije u Quake-u se krećete u svih 6 smjerova, što jasno odvaja Doom-ove 2.5 dimenzije. Znači da

možete osjetiti prostor u pravom smislu. Moram vam priznati da kad nam je designer is ID-a poslao mail u kojem između kaže da u QUAKE-u neće biti nikakve pozadinske muzike, prva reakcija bila je ... zar to je neka šala ?!? Ali kad bolje razmislite u pravu su, jer ako imaju programerski tim koji je u stanju napraviti ekstremno realnu igru, imaju pravo maknuti soundtrack. Kao što sam napomenuo realnost je bila neobično važna stavka u rađenju Quake-a. Za ubiti neprijatelja više neće dovoljno potegnuti okidač, već i nešto vještine. Cijeli interijer i eksterijer je stvarno prekrasno napravljen, osobito one vodene postave, a zvukovi zmajeva i ptica koje prelijeću vas kao lešinari nagoviješćavaju igru koja će postaviti standarde na sam vrh. Točan datum izdavanja igre još nije objavljen, ali očekujemo test verziju sa oružjem i net-playom, koju ćemo što prije opisati u možda već slijedećem broju. Nakon nekoliko dana hodanja kroz neobično prazne prostore Quake-a, slušajući tišinu krikova, mogu reći da mi preostaje samo guštanje u Hexen-u, očekivajući u pravom smislu riječi potres iz ID-a.

DOOM 3

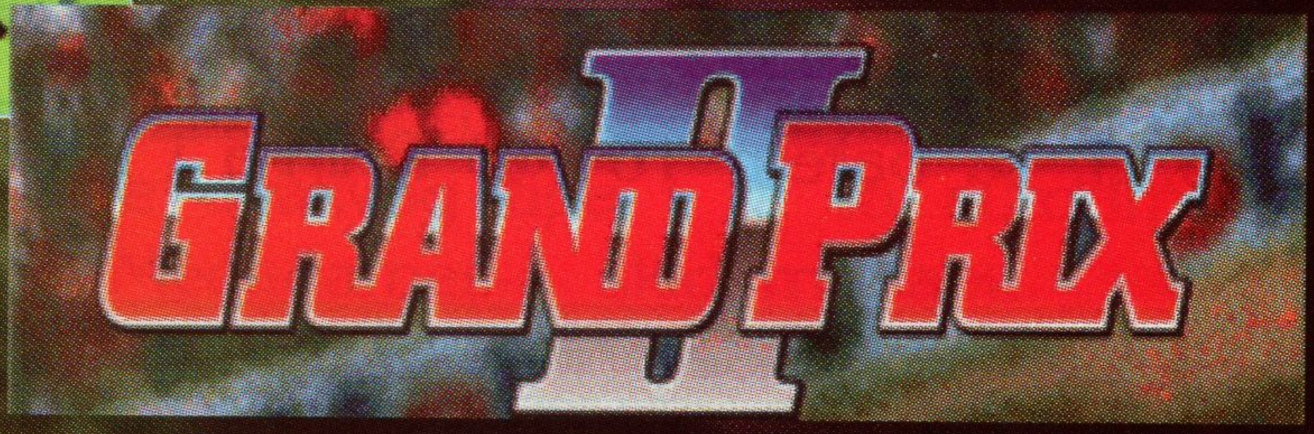
ID SOFTWARE

Platforma: PC , CD ROM

IGRANJE U WINDOWS 95

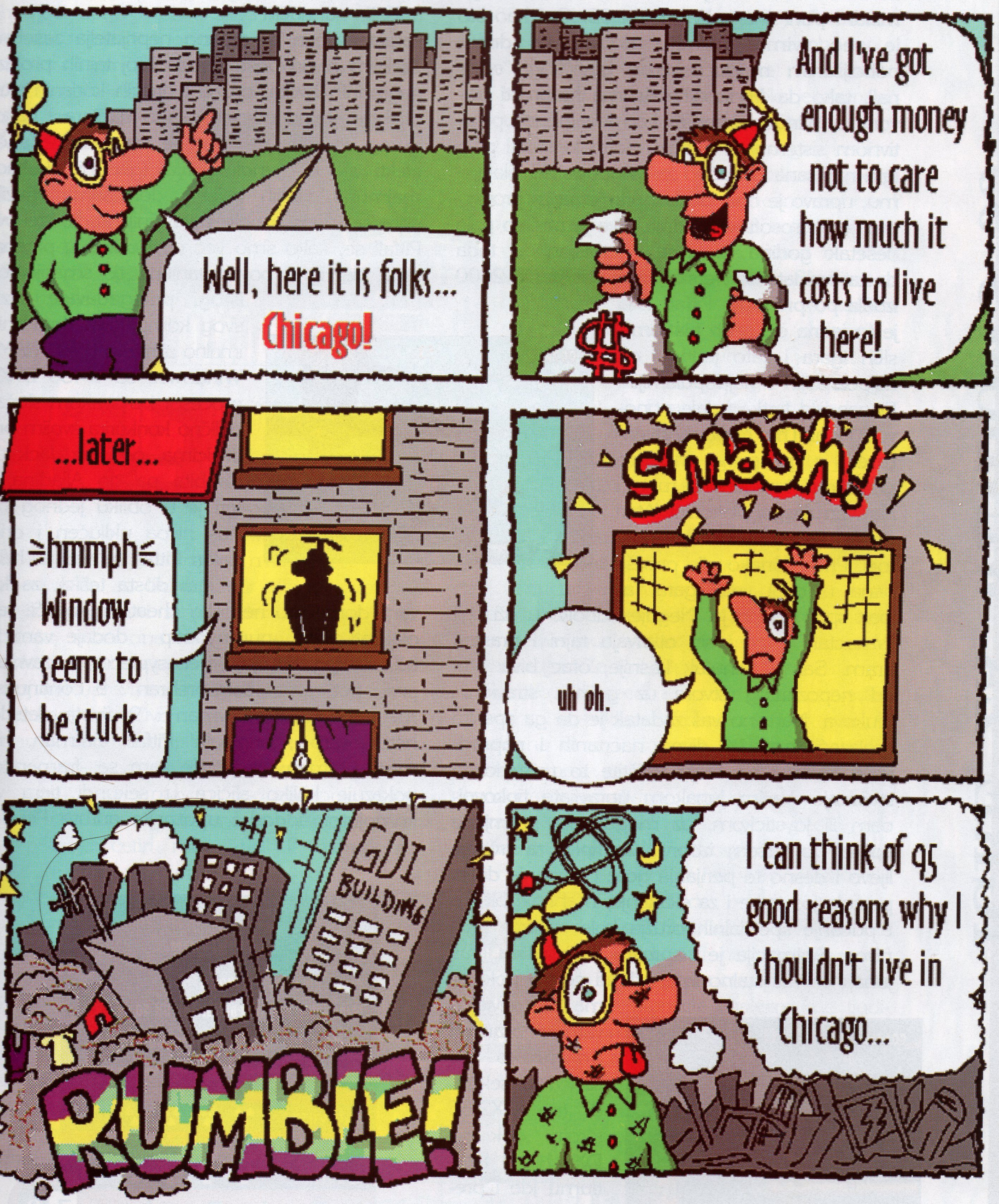
by KREŠIMIR ĆUK

Microsoft je sve to predivno zamislio. Operativni sistem idealan za sve, od programiranja, grafičkog dizajna sve do igranja i potpunog zamjenjivanja DOS operativnog sistema. Ali da li je sve baš tako? Microsofti 32-bitni kodovi u mnogim stvarima gladni su RAM-a, što rezultira da velika većina prosječnih korisnika sa 8 MB RAM-a ne dobivaju od Windowsa 95 sve što im je obećano. Naime, za pokretanje Windows95 operativnog sistema potrebno je 4MB RAM-a, pa se očekivalo da sa duplo više memorije od minimalne, 32 bitnost biti očigledna. Činjenica je da Doom 2 prepravljen za Windows 95, kojeg je Microsoft najviše pokazivao na prezentacijama širom svijeta vrtila mašina sa 16 MB RAM-a, pri čemu se nisu vidjele značajna usporenja u odnosu na DOS operativni sistem. Ali ako DOoM 95 pokrenemo mi smrtnici sa 8 ili manje RAM-a, preostaje nam samo ... natrag u garažu ... odnosno DOS i stare Windowse. Ali nije sve tako crno kako se čini. Igre specijalno dizajnirane samo za Windows 95, moramo napomenuti da rade više nego brzo, ali je činjenica da mnoge igre koje nemaju posebne prepravke za igranje pod W95, jednostavno ne funkcioniraju. Ili je zvuk izobličen, ili pak problemi sa rezolucijom...itd. Sve je to rezultiralo povećanjem WINBLOWS kluba, koji još nema podružnicu u Hrvatskoj, možda zato što malo ljudi si može priuštiti originalnu verziju, pa je format diska vrlo česta solucija nakon isprobavanja windowsa 95, uz neugodna spominjanja Billa G.-a. Iako su ljubitelji Microsoft Windows-a 95 u manjini, Windows 95 svakako ima potencijala. Problem je u činjenici da nije dovoljan samo 32-bitni operativni sistem za 32-bitno funkcioniranje cjelokupnog računala. Tu se mora pridodati 32 ili 64 bitna grafička kartica sa akceleratorom, brzi hard disk koji podržava 32 bitni pristup, barem 486dx4 procesor sa kvalitetnom pločom i kontrolerom, i 16 ili više RAM-a. Ako posjedujete sve gore nabrojane komponente, Windows 95 je definitivno sistem za vas. to se tiče usporedbe između nas i SAD-a, razlika je ogromna. U SAD-u se Windows 95 najregularnije instalira na PC kompatibilna računala, a sve je više software-skih i multimedijalnih paketa s naljepnicom "posebno dizajnirano za W95", a korisnici se polako navikavaju na novi operativni sistem. U Hrvatskoj je situacija dosta drukčija. Ljudi su skeptični, a većina ih nebi prešla na nove Windowse ni da se nude besplatno. Moje osobno mišljenje da za vrijeme provedeno čekajući obećanu 95-icu na kraju iste godine, trebali smo dobiti puno, puno više ...



The Rise & Fall of Gill Bates

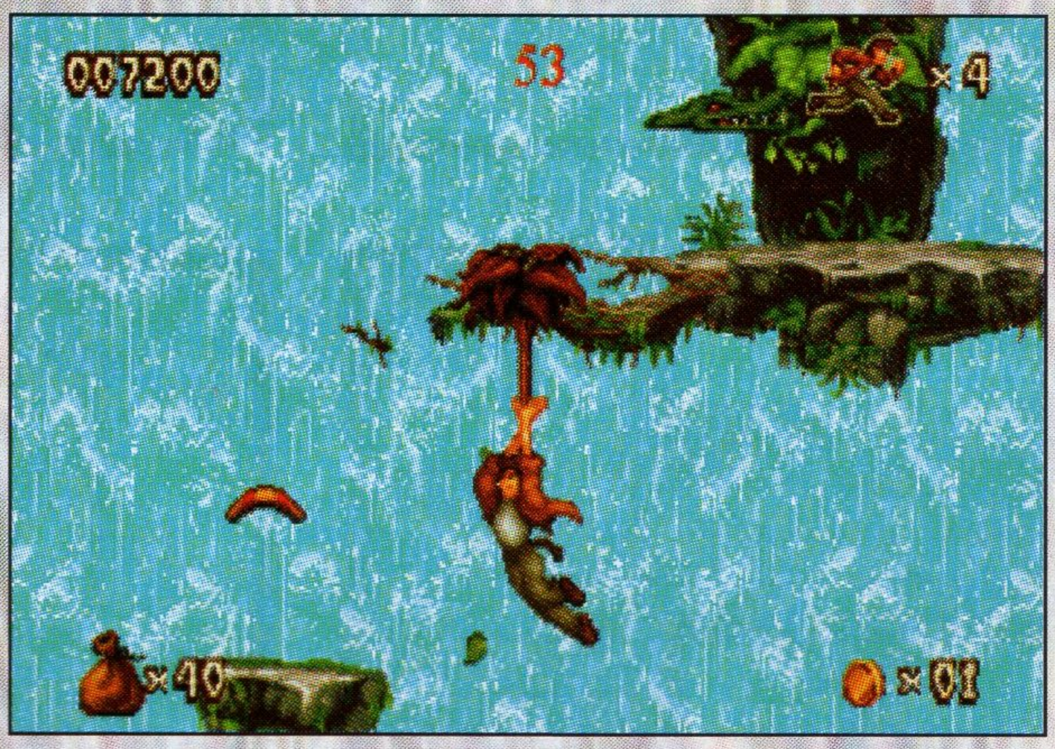
a story of your average software millionaire

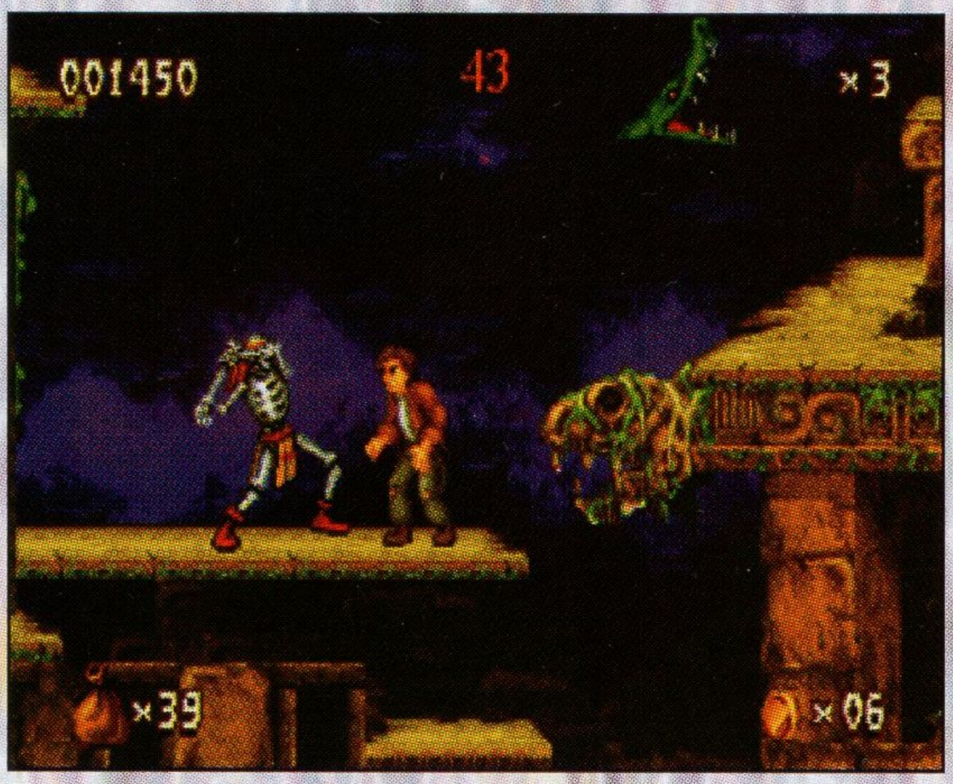


PITFALL The Mayan Adventure

by HRVOJE KABLAR

Evo ga, čak smo i to dočekali. Windowsi su udomili u svoj prozor jednu arkadnu, jump'n'run igru punu brzog skrolanja ekrana i još dosta zahtjevnih grafičkih rutina. Taj domaćin naravno nisu zasterjeli Windowsi 3.11. nego mladi i puni snage Windowsi 95. Oni kao što je već svima poznato dolaze sa dosta poboljšanim mogućnostima grafičkog "engina", tako da Microsoft čak ima hrabrosti govoriti o Windowsima 95 kao idealnom operativnom sistemu za igranje. Kako je Pitfall prva igra napisana isključivo za Windows 95 platformu, upravo je ona idealan primjerak za provjeravanje Microsoftove tvrdnje. Sve je počelo prije desetak godina kada je "Activision", i tada dosta poznata softverska kuća na Atariju 2600 izdala po prvi puta Pitfall. Bila je to jedna od prvih platformskih igara i zato jedna od najpoznatijih i najpopularnijih. Danas ista tvrtka izdaje ponovo "Pitfall-The Mayan Adventure" u potpuno novom grafičkom i zvučnom ruhu i naravno drugoj platformi (Atari danas skoro više i ne postoji). Priča, ionako nije previše bitna u ovoj vrsti igara, ali ipak spomenimo je. Negdje duboko u džungli "Vaxactan" otac i sin otkrivaju tajni i prastari hram. Samo trenutak kasnije, otac biva otet od nepoznatog stvora uz gomilu stravičnih zvukova. Naravno vaš zadatak je da ga spasite prolazeći kroz 14 divno nacrtanih i napravljenih nivoa i na kraju uništite to misteriozno stvorenje. Vašim junakom upravljate tipkovnicom ili joystickom, uz mogućnost promjene tipaka po vašem izboru. Uz tipke za trčanje lijevo i desno te penjanje gore i gledanje dolje, postoje još tipke i za skakanje, mahanje bičem i pucanje specijalnih oružja koje nalazite kroz nivoe. Animacija je naprosto zadivljujuća, vaš junak će vas stalno iznenađivati novim pokretima sa nevjerovatnom brzinom od preko 40 sličica u sekundi (na DX2/66 stroju, dok na DX4/100 i Pentiumu ide i preko 60 fps). Na kraju svakih nekoliko nivoa susrest ćete se sa glavnim neprijateljima koje morate uništiti, na način karakterističan za svakog neprijatelja zasebno. Tijekom nivoa postoji veliki broj tajnih prolaza, nagradnih života, oružja i drugih korisnih sitnica koje stalno otkrivate, tako da igra i nakon dužeg igranja ne postaje dosadna. Zvučni efekti su u "jungle" stilu (glasanje kukaca, majmuna, divljih zvijeri.), dok sama muzika svira sa CD-a u obliku klasičnih audio trekova. Pitfall se, kako smo već rekli odvija u prozoru, tako da igru povećavanjem tj. smanjenjem istog, prilogađavate brzini svog kompjutora. Igra minimalno zahtijeva 8 MB RAMA, Windowse 95 i 486 DX/33 procesor i u svakom slučaju odlično konkurira svojim protivnicima, od Jazz Jack the Rabbita pa do Alladina. U igri je u obliku jednog bonus nivoa uključen i originalan Pitfall sa Atarija. Kako je igra dosta teška, za kraj vam donosimo nekoliko cheatova koji će vam olakšati život: -pumpyouup : dodaje vam 99 od svakog oružja -fiveeasypieces ; završava prvih pet nivoa -eatmorebran : 9 continues -meowmeowlikemeowman : 9 života -letsdothetimewarp ; originalni Pitfall -hatman, hatman, hatman: svidjet će vam se -framerate : pokazuje koliko sličica u sekundi tjera vaš kompjutor -iddqd : upoznajte autore Pitfalla



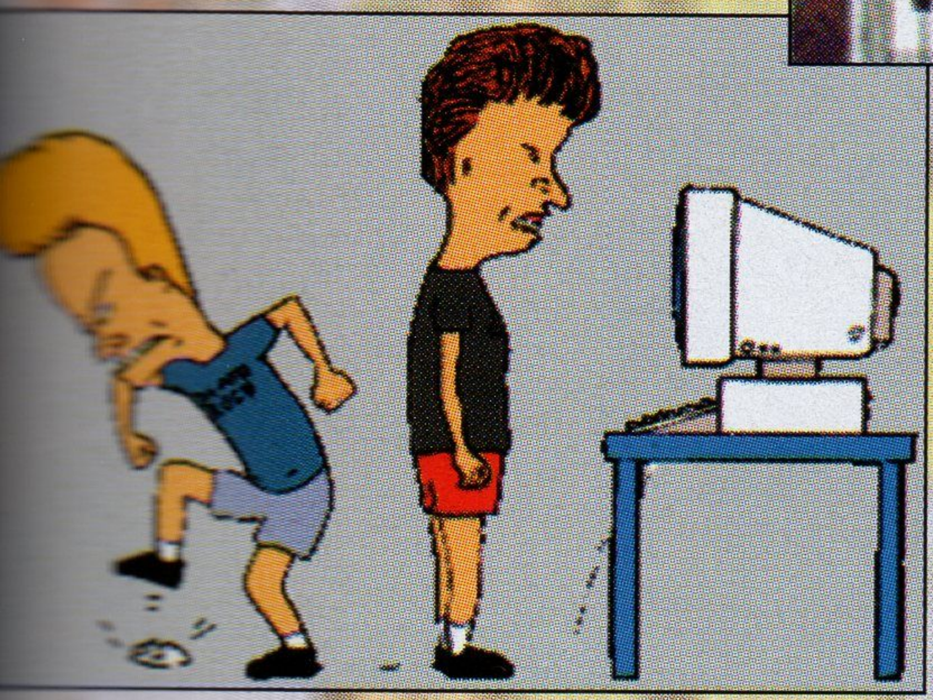


PITFALL-The Mayan Adventure	
ACTIVISION	
Platforma: PC (WIN95)	
Minimalna konfiguracija: 486 DX 40	
4 Mb RAM , CD double speed (CD verzija)	
Dojam	☢☢☢
Igrivost	☢☢☢☢
Zvuk	☢☢☢☢
Grafika	☢☢☢☢
Konačna Presuda	79

BEAVIS & BUTTHEAD

by MIRKO BAŠIĆ

Ako mi nešto nedostaje sa MTV-a, to su dva najveća morona u Higland galaksiji, segnior Beavis i Butt-head. Jednostavno neponovljivo. Samo Viacom New Media je bila u mogućnosti oživiti te heroje današnjice, i zahvaljući upravo tome sada se im možemo pridružiti u njihovoj prvoj kompjutorskoj avanturi, virtualnom idiotizmu. Igra naravno dolazi na CD-u, i to samo za Windows 95, te je rađena u 320x200 rezoluciji i 256 boja. Na quad speed CD-ROMu igru bez problema



možemo raširiti na full size, pri čemu ne zaboravite maknuti za igre nepodnošljivi windows taskbar. Još je zanimljivo napomenuti da su likove crtali njihovi stvoritelji sa MTV-a, glasovi su također od originalnih izvođača, a za one koji još ne znaju, likove Beavisa i Buttheada stvorio je Mike Judge. U samoj igri upravljate s oba lika, a u razgovori su jedinstveni. Ovdje se ne morate puno zamarati odgovorima. Ili kliknete Beavisa ili Buttheada, a oni će inteligentno razbiti led i ako razgovarate s pravom osobom pojaviti će se još koja ikona povezana s nečim. Unutar igre postoje četiri mini igre, i to redom: pljuvanje na namjerne i slučajne prolaznike sa vrha škole, igranje tenisa u kojem su pravila prilično promjenjena, trebate pogoditi tenisače brže nego što oni uspiju uzvratiti; spaljivanje mrava, bugova i buba sa povećalom kako bi zaštitili slatkiš; te zadnje stvarati razarajuće pjesme od nekoliko melodija na zračnoj gitari. Najveći životni cilj, koji je i ujedno i cilj igre, je postati član Toddove bande i na taj način postati beskonačno CooL. Igru počinjete u Higland gimnaziji, na satu biologije. Kao što ćete odmah primjetiti, škola je gubljenje dragocjenog vremena. Pomoći ćemo vam kako izaći. Pored ploče stoji propusnica za WC, koju ćete dati "profi". Kad izlazite iz razreda "slučajno" zakačite kabel od kompjutora (ovo nije neophodno - al' je gušt). Tad naravno nećete moći samo tako izaći na glavna vrata škole, jer ravnatelj patrolira ispred ulaza. Kao što je netko nekad rekao, svi putevi vode u gimnastičku dvoranu, pa tako i vaši. Nakon ugodne prodike od pukovnika, odnosno trenera i nakon što izbezumite idiota koji je upravo napravio 349-ti trbušnjak, trebat će vam nešto cirkuskih sposobnosti. Skočite sa odkočne daske na konjić, pa sa konjića na odskočnu dasku kako bi dohvatili i spustili pomoćne ljestve. To je put do vrha zgrade i prve mini igre - pljuvanja. Možete odabrati ili Beavisa ili Butt-Heada, te gađati na sve što naiđe. Kad se u donjem lijevom uglu pojavi zelena pljuvačka, to je ono iz dna ... izbacite to iz sebe uz karakterističan zvuk i to točno na ćelendru vašeg ravnatelja. Efekt će biti takav kao da ste ispljunuli zelenu masu volumena jedne kante vode, a on će na to mucavo što vi to radite gore, ne biste li trebali biti na satu ?!? Kad vas otrči prijaviti, neka Beavis gurne ruku u glavni ventilator za klimatizaciju. Zašto? Butt-head ima odgovor za sve. You dillweed! Pa,... da škola ne odleti nekamo. Na podu je šipka, s kojom otvorite zaglavljena vrata i što prije izađite iz škole. To je sva pomoć, jer nije Cool da vam pomognemo preći cijelu igru. Ostatak igre je prilično stvaran. Možete otići doma i pogledati par spotova, u McDonalds restoran, ili pak nazad u školu (No Way). Na vama je sad da pomognete Beavisu i Butt-headu da se pridruže Toddu, ali ne samo to, već da u okviru ove igre postignete i iskoristite maksimume ljudima dostupne inteligencije. Tko zna, možda jednom vi budete imati priliku pridružiti se Toddu, i krenuti sa Beavisom i Butt-Headom, rame uz rame u neke nove pustolovine.

BEAVIS & BUTTHEAD

VIACOM NEWMEDIA

Platforma: PC , CD ROM/DISKETA

Minimalna konfiguracija: 386 DX 40

4mb RAM , CD Double Speed (CD Verzija)

Dojam

Igrivost

Zvuk

Grafika

Konačna Presuda 75

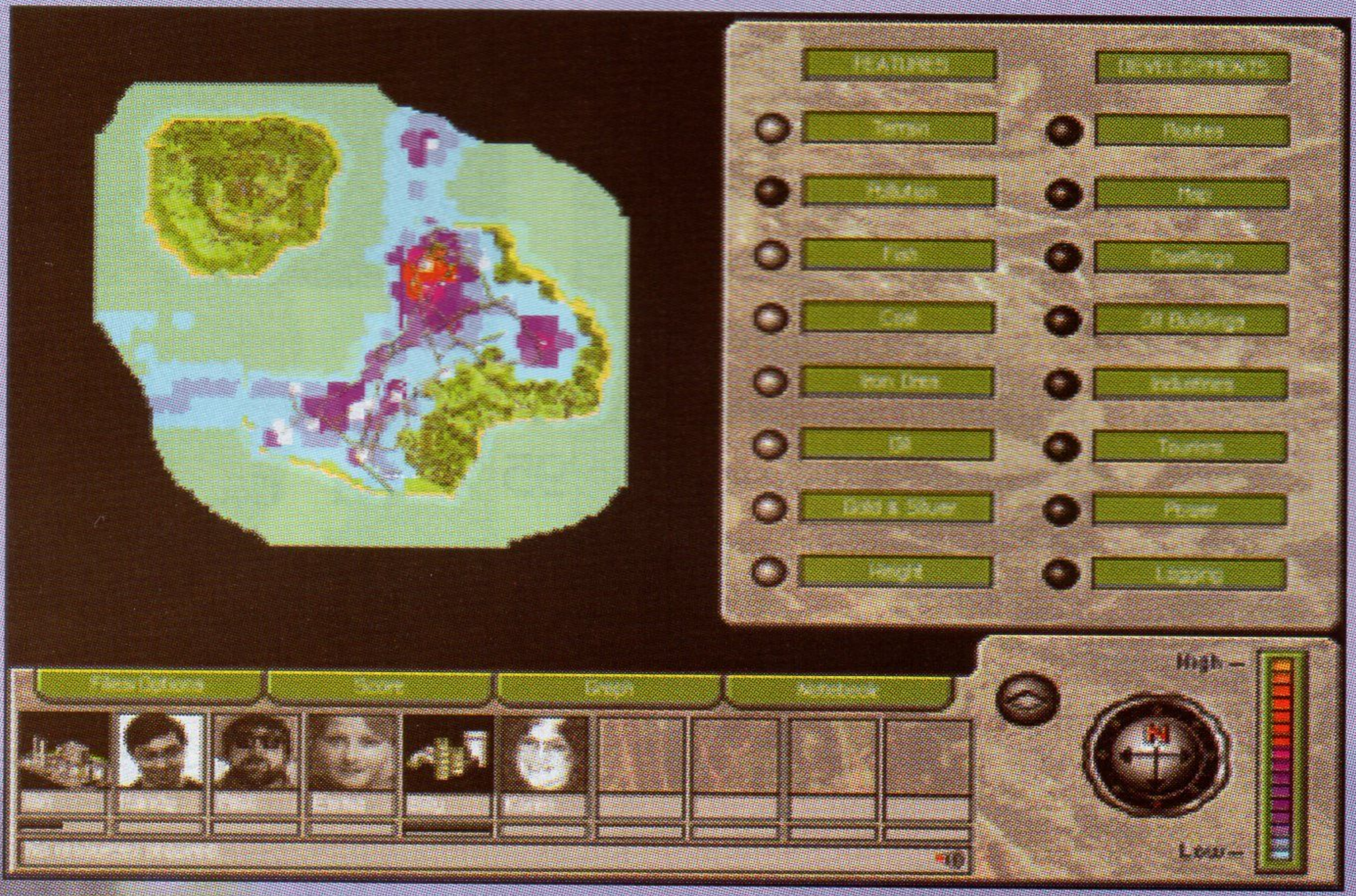
SIMISLE

By MARTIN WEISS

IGRE ZA WINDOWS 95

Izdavačka kuća MAXIS prije svega je poznata po izdanjima iz SIM serije igara: SimCity, Simcity2000, SimTower itd. Kako su te igre postigle stvarno ogroman uspjeh bilo je za očekivati da ćemo uskoro vidjeti i nastavak. Nastavak je stigao i možemo reći da je za duplo prešišao bilo kojeg prethodnika ovog tipa-stvarno pun pogodak. Igra je prava poslastica za one koji se vole baviti ekonomijom velikih razmjera bez opasnosti za vlastiti budžet, te pri tome ispitivati svoje trgovačke i ine sposobnosti. Sve to dolazi na jednom CD-u koji sadržava čak 350 Mb zvuka i video sekvenci. A sada o samoj igri. Vi ste u ulozi osobe zadužene za očuvanje ekološke ravnoteže na otocima jugoistočne Azije. Igra je podijeljena na scenarije, s tim da počinjete s tutorialom koji je u potpunosti objašnjen u manualu priloženom u kutili sa CD-om. Kako odmičete dalje, scenariji su sve teži i od vas se zahtijeva veća sposobnost organizacije rada i prisutnost u gotovo svim granama djelatnosti na otoku. Kada smo već kod organizacije treba napomenuti jednu sitnicu: u ovoj igri sve utječe na sve, tako da će igrači koji su novi u ovakvoj vrsti igara naići na velik broj problema pokušavajući svoju krivulju uspjeha zakrenuti prema gore. Da bi vam se to koliko toliko olakšalo, na raspolaganju vam je tim agenata obučenih za razne zadatke - 24 agenta osbosobljena su za 6 različitih područja, s tim da jedan agent može istovremeno obavljati najviže tri dužnosti. Neka područja su primarna i njima treba posvetiti više pažnje, kao što su gradnja - za nadgledanje građevinskih radova na otoku, pregovaranje - za ugovaranje uvoza i izvoza robe itd. Međutim ni manje važna područja kao što je lokalna kultura koja služi, između ostalog, za osiguravanje dovoljnog broja svećenika u crkvama, ne treba zanemariti. Kako igra odmiče, uvidjeti će te da vam imena djelatnosti koje agenti obavljaju više nisu toliko bitna već ćete ih povezati sa imenom i slikom agenta koji ih obavljaju. Posebnu brigu treba voditi o turizmu jer to nerijetko može biti izvrstan prihod kapitala. Primjer dobrog strateškog poteza iz oblasti turizma je otkrivanje rijetke životinje te stvaranje nacionalnog parka na tom području. Vezano uz to, morate voditi brigu da potencijalne turiste zaštitite i osigurate im siguran prolaz kroz

park.. O zvuku bi se dalo raspravljati, a ja ne mogu odrediti da li je dobar ili ne. Kada sam počeo igrati igru bio sam oduševljen: čujete gotovo svaki zvuk -od paljenja Land Rovera kada agenti kreću na zadatak, do pile u tvornici za obradu drvnih proizvoda. Kako je igra odmicala shvatio sam da mi ti zvukovi počinju ići generalno na živce.To doduše nije ništa čudno jer i Pavarotti nakon stotog slušanja počinje iritirati, a gdje neće zvuk pile za drvo. No ruku na srce nije ni za očekivati da svaki put ista radnja povlači neki originalni zvuk, pa se s tim pomirite i isključite zvučnike kada izgubite živce. Muzika je već nešto drugo. Na CD-u se nalazi u obliku klasičnih CD trackova koje možete slušati i izvan igre, čija je kvaliteta prilagođena svačijem ukusu. Ja sam osobno pronašao nekoliko trackova koji su mi se jako svidjeli i još uvijek ih vrtim na CD playeru. Grafika je izvedena u SVGA rezoluciji sa obiljem video sekvenci koje prate određeni događaj u igri. Tako možemo vidjeti izuzetno autetntičnu scenu miniranja rudnika. Za razliku od zvukova koji se stalno ponavljaju i vremenom postaju monotoni, video sekvence možemo vidjeti samo jedanput i to prvi puta kada izvodimo pripadajuću radnju. Mapa cijelog otoka je vrlo detaljno napravljena tako da, osim u najmanjem zoom-u, možemo vidjeti kretanje auta agenata koji se nalaze na zadatku. Mapa u izometriji služi nam za dobijanje prostornog dojma o otoku, a



2D mapa za očitavanje lokacija na kojima obavljamo zadatke (prikazani su raznobojnim točkicama, te popis prirodnih resursa na otoku. I što reći za kraj: 24 gotova scenarija s mogućnošću generiranja mapa pomoću slučajnog odabira (random map) je dovoljno da ljubitelji SIM serije igara budu zabavljeni duže vrijeme. No namjerno sam rekao ljubitelji SIM igara jer će početnik biti poprilično izgubljen u mnogobrojnim opcijama i kompleksnosti ekonomskog poslovanja u igri. Postoji doduše spomenuti tutorial koji svatko može uz pomoć priručnika vrlo brzo proći (potrebno je zaraditi 80000 kredita) ali je zato skok sa tutoriala na 2. scenario pretežak i osim ako niste fanatik za makroekonomska pitanja, suočiti ćete se sa priličnim izazovom.

SIMISLE-Mission in rain forrest

MAXIS

Platforma: PC , CD ROM

Minimalna konfiguracija: 386 DX 40

4 Mb RAM , CD Double Speed

Dojam	3.5
Igrivost	3
Zvuk	3
Grafika	3.5

Konačna Presuda 67

FULL TILT PINBALL

by ANDREW YURKOVICH

Korisnicima Windows '95 operativnog sustava već je dosadilo stalno slušati o novim igrama koje će uskoro izaći samo za njihovu platformu, a koje nikako da se pojave. Jedni od rijetkih kojima je to uspjelo su ljudi iz kompanije Maxis, koji su na tržište izbacili ubojitu simulaciju flipera pod imenom Full Tilt Pinball. Unutar igre imamo tri različita flipera, od kojih je prvi, Space Cadet, otprije poznat vlasnicima Windows '95 Plus! programskog paketa kao jedan od dodataka, s tom razlikom da ova verzija ima dorađenu animaciju, dodatu opciju za multiball i mogućnost mijenjanja rezolucije. Kao što i samo ime kaže, Space Cadet se bazira na svemirskoj tematici, najjednostavniji je za igrati i ima najveću igraću površinu. Kod ovog flipera posebno treba pohvaliti pomoć u igri koja se iskazuje u vidu strelica koje vam signaliziraju gdje treba pogoditi kako bi se dokopali dodatnih bodova. Slijedeći fliper je Skulduggery. Njegova tematika je gusarska i nešto je kompliciraniji za igranje, pa se tako možete naći kako hodate po dasci, potapate protivničke brodove kako bi povratili u svoj posjed vrijedno blago ili kako tražite oznaku X ispod koje treba tražiti vrijedne bonus bodove. Treći ponuđeni fliper, Dragon's Keep, ujedno je i najteži, s obiljem raznih rampi i magnetskih efekata, te će vam trebati dosta vremena kako bi otkrili sve mogućnosti zarađivanja dodatnih bonus bodova. Full Tilt Pinball koristi prikazivanje flipera preko cijelog ekrana, što ima neke prednosti u odnosu na igre gdje se površina pomiće zavisno od položaja loptice, tako da sada imate bolju kontrolu nad lopticom i lakšim upučivanjem iste na određeno mjesto koje vam donosi bonus bodove. Loša strana takvog načina je se mala veličina igraćih detalja tako da potrebno dosta vremena da se na to naviknete. Stoga bi bilo nabolje igrati na 15" ili većem monitoru. Jedan od najboljih dijelova u igri je zvuk. Muzika, glasovi i zvučni efekti su vrlo realni, a u samoj igri postoji obilje digitaliziranih glasova, od gusara koji vam naređuje da hodate po dasci, kralja koji vam zapovjeda da pokorite zmaja pa do sve zvuka motora svemirskog broda, lasera, galopa konja, topovskih plotuna itd.

Jedine zamjerke igri stavljam u svezi pomoći pri igranju i definiranju tipki potrebnih za igru. Kao prvo, malo više pomoći stvarno ne bi štetilo jer ćete se ovako, osim u slučaju Space Cadet flipera, prilično pomučiti da otkrijete kako zaraditi dodatne bodove. Da budemo iskreni ni ostale simulacije ovog tipa nemaju ništa bolje rješeno to pitanje, ali to ne bi trebalo uzimati kao opravdanje. Što se tiče definiranja tipki za kontrolu loptice, vama je pružena mogućnost njihovog mjenjanja ali bez mogućnosti da selektirate shift tipke koje su uobičajne i zbog svoje veličine najpogodnije za igru. No ovi nedostaci ne kvare moje mišljenje da je Full Tilt Pinball odlična simulacija i dokaz kako Windows '95 imaju bolju budućnost kao igraća platforma.

FULL TILT PINBALL

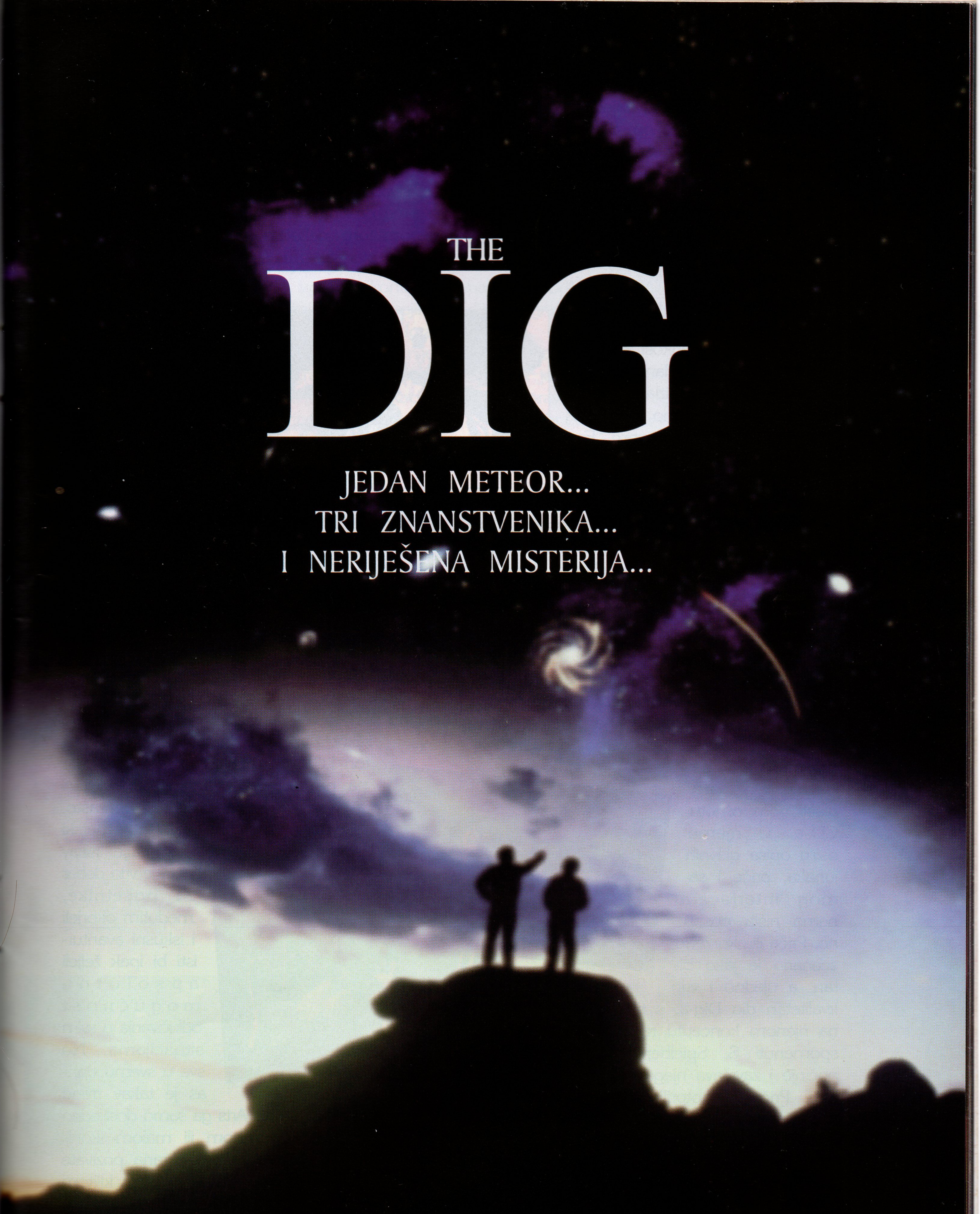
MAXIS

Platforma: PC

Minimalna konfiguracija: 386 DX 40

4 Mb RAM

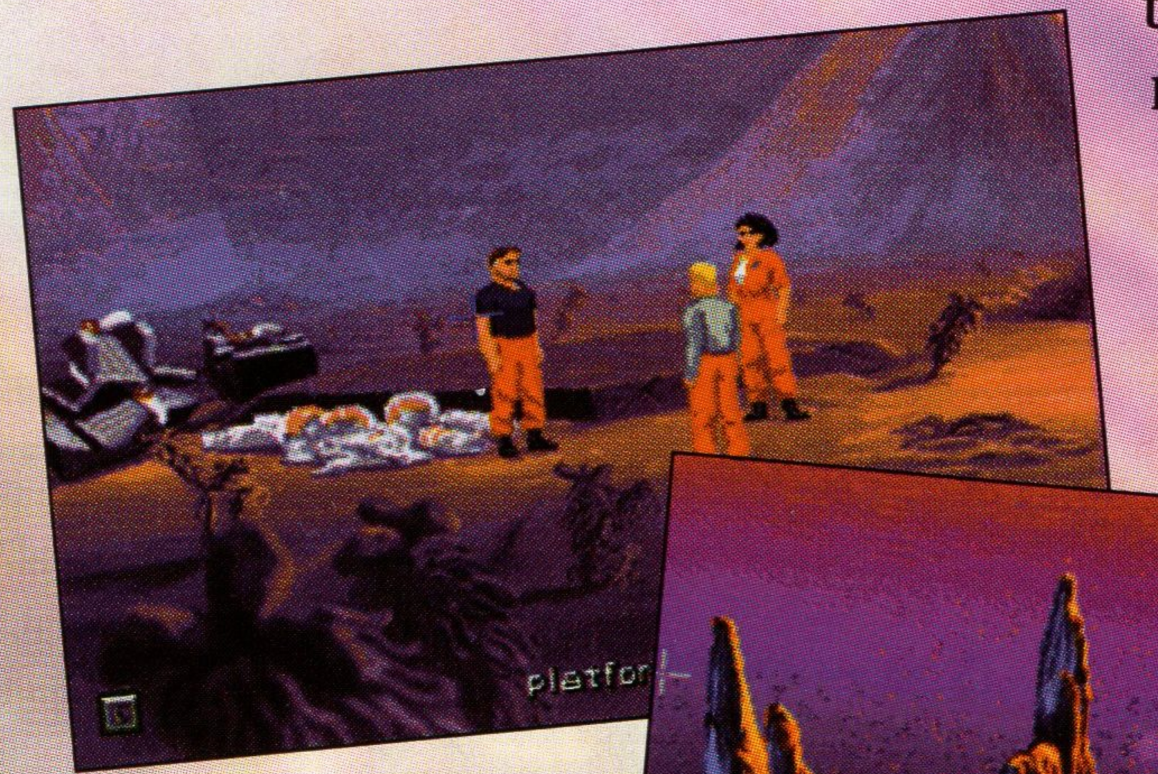
Dojam	
Igrivost	
Zvuk	
Grafika	
Konačna Presuda	**66**



IGRA MJESECA

Prije više od godinu dana, točnije u ljeto 1994., LucasArts je najavio da radi na novoj grafičkoj avanturi zajedno sa magom filmske industrije Stevenom Spielbergom. Avanturisti širom svijeta zadovoljno su trljali ruke, jer je kombinacija Lucas-Spielberg u prošlosti bila nešto najuspješnije što si čovjek može zamisliti (sjetite se samo serijala Star Wars ili Indiana Jones). Međutim stvari nisu krenule kako se očekivalo. U isto vrijeme najavljivan je i Full Throttle izdan u proljeće 1995., a od Diga ni traga ni glasa. Igrački svijet, uključujući i našu hrvatsku malenkost je čekao i čekao, prolazili su dani, mjeseci, godine, a Dig-ov je izlazak stalno odgađan (nešto slično se danas događa i sa Microprosovom "Formulom Grand Prix 2"). Malo pomalo ljudi su se počeli osjećati kao da čekaju uzalud. A onda, oblaci su se razišli i zasjalo je blještavo sunce, i Dig se pojavio na policama prodavaonica širom svijeta. Ono što smo svi očekivali (i zaslužili) sve ovo vrijeme, nakon toliko godina rada i dotjerivanja je u najmanju ruku remek dijelo. Zato pogledajmo zajedno što nam je ovoga puta LucasArts priredio.

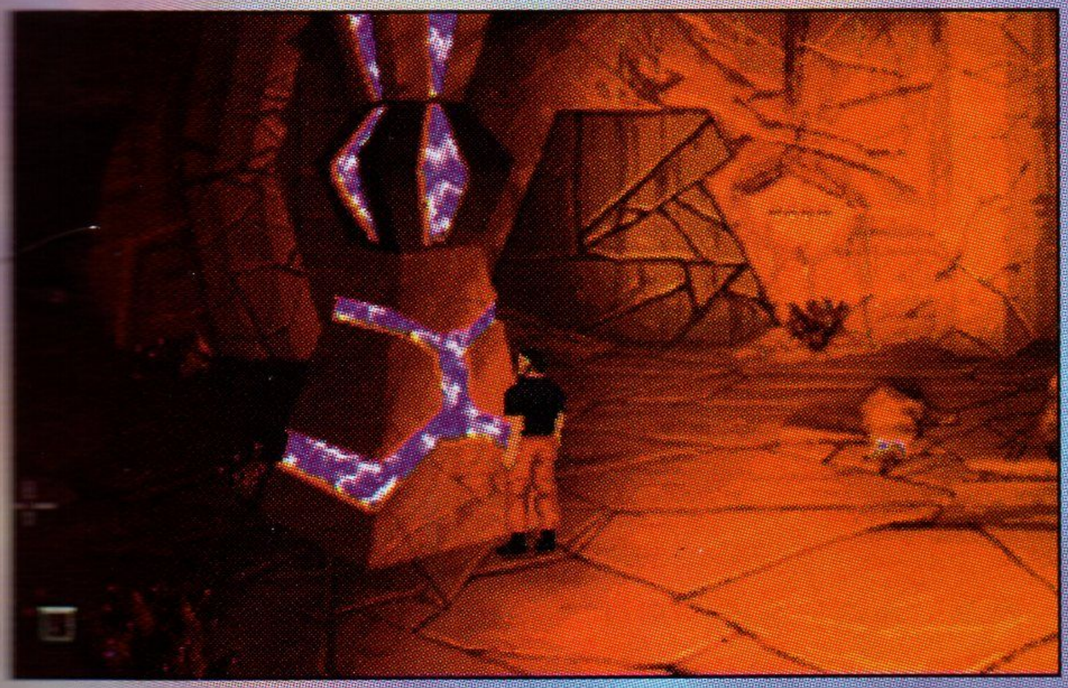
Prvo zavirimo u kutiju Dig-a. Kao i uvijek što se toga tiče, Lucas Arts je štedljiv, tako da u kutiji osim CD-a imamo tanku knjižicu o instalaciji i stvarno oskudni manual koji se nalazi na plastičnom omotu CD-a, U njemu osim opisa glavnih junaka, priče i samog interface-a nema ništa posebno. Priča ili ako želite scenario je jako bitan, a ujedno i vrlo kvalitetan dio Dig-a, s tim više što je na njenom konceptu radio i već prije spomenuti S. Spielberg. Tu ujedno počinje i završava njegovo mješanje u igru. Priča ide otprilike ovako. Nepoznati i misteriozni asteroid pojavljuje se daleko u svemiru. Stvar ne bih bila tako loša da NASA-ini super točni proračuni ne prognoziraju uskoru koaliciju sa zemljom. Ljudi kao ljudi, da ne sjede skrštenih ruku i gledaju kraj svoje civilizacije šalju posebno opremljeni Space Shuttle u susret s meteorom s ciljem da ga unište nuklearnim oružjem. Posada se sastoji od 5 članova, ali samo će troje izaći u svemir do samog asteroida, vođa i najvažniji čovjek misije (pogodili ste, to ste upravo vi) Boston Low,poznati austronaut i avanturista, zatim Maggie Robbins, žena, novinar, stručnjak za linguistiku (strane jezike) te Ludger Brink, nijemac, jedan od najpoznatijih svjetskih arheologa. No kako se stvari uvijek kreću neki čudnim putevima, ova će družina nakon par peripetija završiti na nepoznatom, nekoliko svjetlosnih godina, udaljenom planetu. Tu se i odvija velika većina igre.

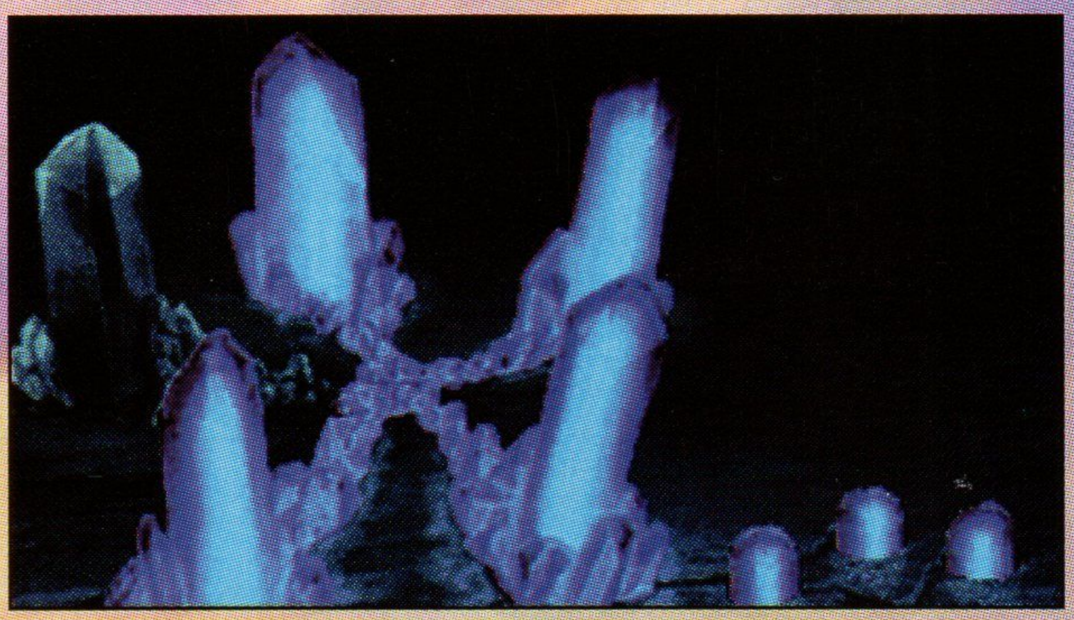


Prva stvar sa kojom ćete se susresti je interface. Stare Lucas Arts-ove avanture (Monkey Island 1 i 2, Indiana Jones and the fate of Atlantis ili Day of the Tentacle) koristile su interface koji danas pomalo zastarijeva (bezrazložno?), koji se sastoji od 8 do 9 glagola, radnji (take, use, look, examine.) koje igrač koristi na predmetima i likovima kako bi napredovao kroz igru. Naprednij oblik koristio je Full Throttle koji se sastojao od samo 4 radnje (look, speak, get, kick), da bi danas Dig koristio jednu jedinu ikonu za sve moguće funkcije koje ćete u igri koristiti. Takav interface se danas popularno naziva "Point'n'click" (slobodno prevedeno Nanišani i Klikni). Dakle ako kliknete mišom na neku lokaciju Boston Low će otići do nje, ako kliknete na neki predmet on će ga uzeti ili ako ga ne može uzeti, reći će zašto, ako kliknete na drugi lik automatski započinjete razgovor i tako dalje. Takav način je vrlo dobar za početnike, međutim okorjeli i iskusni avanturisti bi ipak željeli apsolutnu mogućnost odlučivanja u svim situacijama. No sve u svemu danas je takav trend u izradi avantura i Lucas Arts ga samo dosljedno slijedi. Sa desnim gumbom ili malom ikonicom u lijevom doljnem dijelu ekrana pozivate inventorij. Predmete pregledavate lijevim klikom na malo povećalo, a zatim na predmet koji vas interesira. S tipkom F1 pozivate meni sa funkcijama za učitavanje ili snimanje pozicije, kontrolu jačine muzike i govora te izlazak iz igre u DOS ili Windowse 95. Da dobro ste

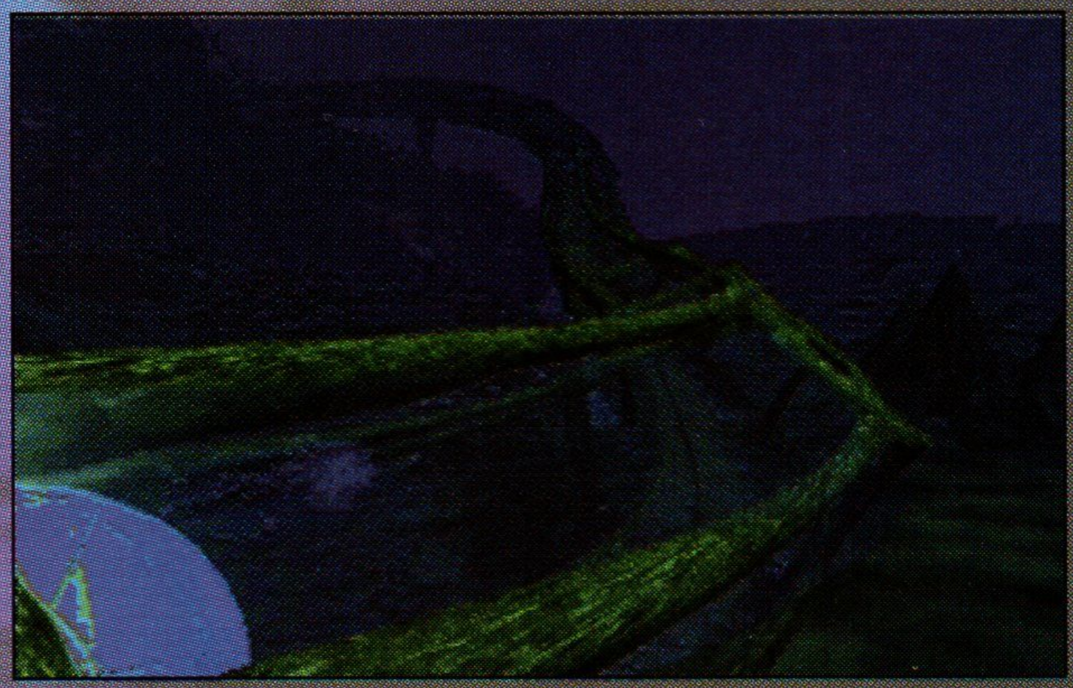
pročitali, Dig se najnormanlnije može pokrenuti i iz Windowsa 95. Za sve funkcije postoji i shortcutovi na samoj tastaturi, ali to nije toliko bitno.

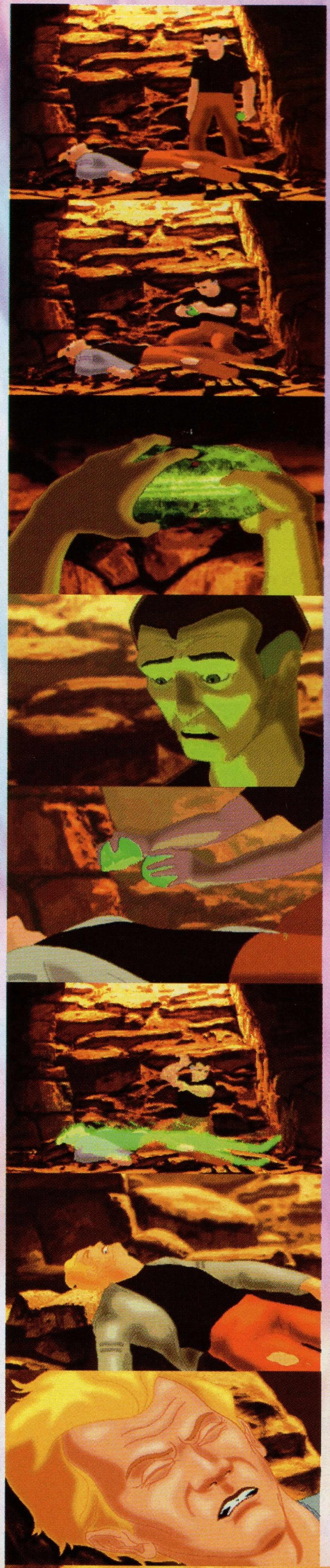
Na kutiji Dig-a piše kako u igri postoji skoro 200 lokacija, neke i preko jednog ekrana (skrolanje) i to me na trenutak prepalo. Pitate se zašto? Pa nema mi gore stvari kod avantura nego kada se igra razvuče na 50-tak lokacija, pa samim šetanje po njima i klikanjem na sve živo potpuno izgubite kontrolu nad igrom, ali što je još važnije i nad svojim živcima. Međutim kod Dig-a to nije tako. Igra se u principu kreće linearno, ali joj to nije nedostatak. Naime kada odigrate nešto korisno i tematski završite određeni ciklus, lokacije ostaju za vama, sa u principu odigranim svime što se moralo odigrati na njima, a nove se otvaraju pred vama. Naravno, nemojte to doslovno shvatiti, ali u 90% slučajeva to je tako. Grafika je klasična VGA (320x200) u 256 boja, ali u igri to se čak skoro i ne primjeti (danas je SVGA, pogotovo za avanture postao skoro standard). Lokacije su divno i sa puno vanzemaljskog štiha napravljene i vrlo dobro služe svojoj funkciji uživljavanja u atmosferu igre. Za razliku od nekih starih Lucas Arts-ovih igara (Sam and Max, Day of the Tentacle) koje su koristile čudne kutove gledanja i otkačene crtane likove, Dig se oslanja na realne karakterne osobe i realne poglede kamere što daje dojam ozbiljnosti. Ipak jedan minus moram dati grafičkoj izradi samih likova, koji su nacrtani jako kockasto i na momente prilično odudaraju od pozadine. Ponekad kod korištenja nekog predmeta lik ispruži ruku pola metra u prazno od istog tog predmeta, te se zajedno sa ne baš glatkom animacijom istih kosi sa cjelokupnom kvalitetom igre. Naravno kako i priliče igri koja zauzima cijeli jedan CD ROM, Dig ima dosta filmskih međusekvenci. One su renderirane, dok su sami likovi rukom crtani (nisu digitalizirani), te su kvalitete nešto slabije od Full Throttla. Na pojedinim dijelovima znaju biti jako pikselasti, no kod Lucasa Arts-a to je normalno. Htio bih reći nakraju ovog dijela o grafici, da ne sudite krivo o Digu jer je grafika samo šuškavi celofana koji sakriva pravu bit i dušu svake igre. A ono što Dig ima iznutra stvarno je posebno.





Muzika je u Digu priča za sebe. Do danas možemo reći da se u pravilu muzika i općenito zvuk nije razvijao proporcionalno s grafikom. Danas postoje igre koje grafički izgledaju savršeno (SVGA, milijuni boja), dok sa zvučne strane nisu otišli dalje od Commodora 64. Dakako sjećam se prastarih igara kao npr. Forbbiden Forest, koje su sa te strane bile, ako ne kvalitetnije, onda sigurno maštovitije urađene. Međutim, Dig nudi nešto potpuno novo. Krenimo prvo sa brojkama. Na CD-u se nalaze dvije datoteke u kojima se nalaze muzika i govor. Prva sa muzikom velika je 250 MB, a druga sa govorom i efektima 120 MB. To spominjem iz razloga što je više od pola kapaciteta CD ROM-a potrošeno na zvuk i to je vrlo pohvalno. Muzika koja vas prati kroz čitavu igru, kroz praktički sve lokacije je klasičnog tipa. Upravo onakva kakvu radi npr. John Williams za svoje filmove (Star Wars, Ralje, Bliski susreti treće vrste.). Kada ulazite u neke lokacije gdje se odvija neka bitna radnja, muzika se automatski pojačava i postaje npr. agresivnija, tako da vas u nekim trenucima stvarno prolaze trnci. Lucas Arts je davno patentirao taj sistem koje se naziva IMUSE, ali tek ovdje dolazi maksimalno do izražaja. S takvom muzikom, atmosfera i ugođaj je ono što karakterizira Dig. Naravno uz muziku, tu su i odgovarajući zvučni efekti, kao što su zavijanje vjetra, pucketanje elektriciteta ili škripanje oronulog vanzemaljskog svemirskog broda. Govor glavnim junacima posudili su glumci od kojih poznam samo

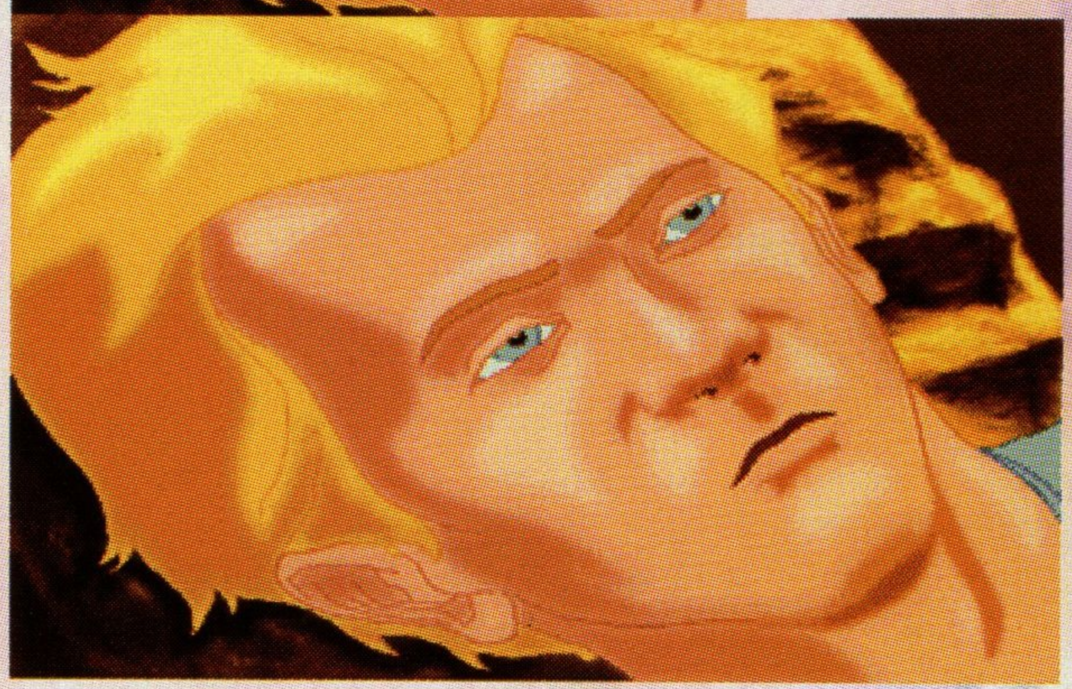




Roberta Patricka (glumio T1000 u Terminatoru 2) i također su profesionalno i dobro napravljeni. Ali ipak moj favorit i dalje ostaje Ben iz Full Throttla.

Dig je naučno-fantastična avantura koja se većinom događa u nepoznatom vanzemaljskom svijetu, kojeg vi sa vašm ekipom morate istražiti. Kako napredujete kroz igru, učite sve više o njihovoj civilizaciji i predmetima. Najviše problema riješiti ćete korištenjem pravog predmeta na pravom mjestu u pravo vrijeme. Međutim najljepše i najintuitivnije zagonetke su one koje se tiču vanzemaljske tehnologije i kulture. Neke od tih misterija napravljene su kao male igre u igri, ali nisu akcionog tipa kao u Full Throttlu već su isljučivo misaone, te sa već navedenim klasičnim avaturističkim problemima tvore igru sa pravo dozom zadataka koje treba riješiti.

Kao što sam već prije i spomenuo, prava vrijednost i bogatstvo Dig-a leži u stvarno fenomenalnoj atmosferi i ugođaju koji vas vrlo lako uvlače u igru, a teško puštaju iz nje. Isto tako već mjesecima slušam kukanja prijatelja kako im je dosta fenomenalno nacrtanih avantura na pola tuceta CD-a, a potpuno prazne duše. Zato Lucas Arts-u pohvala što je napravio igru koja vas podsjeća na stare klasike, iskoristivši prednost CD ROM-a točno onoliko koliko treba. Oduševljeni će biti i zaljubljenici u science fiction, ali i S. Spielberga, jer se njegov karakteristični štih osjeća dosta u samoj priči. Zbog svih ovih pohvala, vjerovatno ste i sami shvatili da je Dig igra koja će vam zasigurno uljepšati barem 2-3 tjedna vašeg igračkog života, i da je obavezno morate IMATI!!!



HELP

Moja preporuka je da ne čitate slijedeće redove, osim u slučaju totalnog očaja. Nabrojaću par mjesta gdje možete zapesti i naravno par savjeta za njihovo prelaženje: -Ne zaboravite na samoj površine vanzemaljske planete ići skroz desno, iskoristiti "device" i uzeti "bracelet" -Pravilna kombinacija za uzimanje ispale "lens" je: ljubičasto 4 puta, žuto 2 puta i crveno 1 put -Pravilna kombinacija za umetanje "lens" je: ljubičasto 5 puta, plavo 4 puta i crveno 1 put -Vrata (sealed doors) se otvaraju korištenjem kombinacija sa odgovarajućih "engraved rods", sistemom boja na boju npr, crveni "engraved rod " na crveni "sealed door" -Svjetlosni mostovi se aktiviraju pritiskom na "strange device", a onda "button" držimo pritisnut nekoliko sekundi. Naravno prije toga postavite "lens" u pravilan položaj (samo 3 mogućnosti)

THE DIG

LUCASARTS

Platforma: PC , CD ROM

Minimalna konfiguracija: 486 DX 40

4 Mb RAM

Dojam	☢☢☢☢
Igrivost	☢☢☢☢☢
Zvuk	☢☢☢☢
Grafika	☢☢☢½
Konačna Presuda	**90**

I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

by NINO BJELOŠ

Dobrodošli u poremećeni svijet nove avanture "i have no mouth, and i must scream", koja nam dolazi iz Cyberdreams-a. Igra je nastala po istoimenoj kratkoj priči poznatog SF pisca Harlan Ellisona i odmah vam preporučujemo da mlađe naraštaje držite dalje od kompjutera tijekom igranja jer radnja obiluje scenama raznih psihičkih tortura, sablasnih fizičkih transformacija, silovanja i sl. Radnja igre je slijedeća: Vi ste jedan od pet posljednjih ljudi u cijelom svemiru, zarobljeni u unutrašnjosti Zemlje zajedno s ostalom, potpuno proturječnom i izgubljenom, četvoricom ljudi s kojima niti jedan čovjek, s imalo samopoštovanja, ne bi htio biti uhvaćen ni živ ni mrtav. Za utjehu Vam ostaje činjenica da ste i vi takvi. Svi se nalazite u "rukama" ludog super-kompjutera koji vas stalno izlaže raznim mučenjima te vam se čini da ne postoji izlaz iz svega toga. Igru počinjete odabiranjem jednog od pet likova s kojim ćete igrati: GORRISTER - samotnjak sklon samoubojstvu, krivac za smrt svoje žene, ELLEN - glavni inženjer koji se pretvara u želе na pojavu bilo čega žutog, BENNY - bivši vojni general pretvoren u slinavog majmuna, TED - ljubazan ali ekstremno paranoičan pripadnik viših društvenih krugova, NIMDOK - znanstvenik koji je obavljao pokuse slične nacističkim. Bilo koji lik da odaberete, cilj vam je isti: pobjeći na površinu Zemlje, daleko od AM-a (ludog super-kompjutera) koji je kriv za istrebljenje ostatka ljudskog roda, kako bi vam ostatak života bio puno ljepši. Nakon što ste odabrali lik, igrate već klasičnu avanturu - morate pronaći predmete koji su vam potrebni za rješavanje zagonetki, skupljate informacije o svojim ciljevima, međutim, ova igra će od vas tražiti mnogo u donošenju psihičkih i moralnih odluka koje će te morati donijeti tijekom igranja. Za one igrače koji su upoznati sa Ellison-ovim opusom, moralne dileme neće doći kao iznenađenje. Ellison u svojim djelima obrađuje teme kao što su otuđivanje u modernom društvu, slobodna volja nasuprot prisile ili dehumanizacija kao posljedica rastuće mehanizacije. Baš na ovu zadnju temu se koncentrira ova igra s tom razlikom da u igri imate izglede za sretniji kraj više nego što je to uobičajno u djelima ovog pisca. No vratimo se samoj igri. Igra je u principu jednostavna i lako se igra. Sastoji se od klasičnih naredbi koje se koriste u igrama ovog tipa (walk, talk, pick up, use) sa mogućnostima različitih konverzacija tijekom igre. Razgovor će vam biti od velike koristi jer će te kroz igru nailaziti na razne likove (neke stvarne a neke i ne) od kojih će te dobiti mnoge potrebne informacije. U svemu tome, vaš odnos sa ostalom četvoricom zarobljenika, a posebno vaš odnos spram sebe i AM-a (kojem je glas posudio sam Ellison, op.a.) imati će utjecaj na kraj ove fantastične priče. Na kraju moram staviti malu zamjerku na neke grafičke dijelove igre. Okoline su lijepo renderirane i sa puno detalja, a radnja se većinom odvija u gotičkim sobama i podzemnim pećinama. Ali, kretnje likova su puno lošije napravljene te ne pretjerano realne (znamo da Cyberdreams može puno bolje kao npr. u Dark Seed-u) a kao djelomičan izgovor možemo uvažiti činjenicu da je lavovski dio pažnje otišao na priču. Sve u svemu, ovo je jedna dobra i nesvakidašnja avantura, a posebno je preporučujemo ljubiteljima malo mračnijih tema.

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

CYBERDREAMS

Platforma: PC , CD ROM/DISKETA
Minimalna konfiguracija: 386 DX 40
4 Mb RAM , CD Double speed (CD verzija)

Dojam	☢ ☢ ☢ ☢
Igrivost	☢ ☢ ☢ ½
Zvuk	☢ ☢ ☢
Grafika	☢ ☢ ☢

Konačna Presuda 69

PHANTAS

Prvu stvar koju ćete primijetiti kada otvorite pakovanje Phantasmagorie (u nastavku teksta PHMG) je kutija za CD-e veličine manjeg nebodera sa u vrijeme izlaska igre rekordnim brojem CD-a, ravno sedam. Prvi instalacijski koji se često koristi spakiran je zasebno, dok je ostalih šest u gore navedenoj kutiji. Dakle uzimamo prvi CD i stavljamo ga u PC sa instaliranim DOS-om ili Windowsima 95. Kao što to danas i treba, PHMG ima opciju Autorun, koja nakon ubačenog CD-a u Windowsima 95 sama starta instalacijski program ili kada instalacija već postoji na hardu, samu igru. Nakon testiranja hardvera instalacioni program kopira oko 5 MB podataka na hard disk i stvara ikone za pokretanje same igre (samo u slučaju ako ste odabrali Windows instalaciju, jer u DOS okruženju igru startate fajlom Phcd.bat). Svakome tko nema "Ninja" kompjutor (čitaj Pentium sa quad speedom) toplo preporučamo DOS okolinu u kojoj se PHMG vrti puno brže nego u Windows okružju. Već i sami izgled ikone, nagovještava nam da se tu ne radi o igri za malu djecu, već o prvoj pravoj skoro filmskoj horror avanturi. Da se ne varamo, na kutiji vrlo jasno piše da je igra zabranjena mlađima od 18 te je čak napomenuto da se prodavačima u dućanu zabranjuje prodati primjerak igre bez pokazate osobne iskaznice koja dokazuje punoljetnost. No, da previše ne duljimo, duplim klikom na ikonu pokrenete PHGM. Umjesto uvoda, pojavi se početni ekran na kojem se nalaze opcije za startanje nove igre, nastavljanje stare, gledanje uvoda i izlaza iz igre. Naravno, prvo ćemo pogledati uvod.

Sama priča je kao što ste i sami već mogli uvidjeti prava klasika za već možda desetine filmova snimljenih na ovu temu, ali je zato potpuno nova u svijetu igara. Uvod, a kasnije i priča ide otprilike ovako. Muž i žena, Don i Adrienne, on uspješni fotograf, a ona još uspješniji pisac bestsellera dosele se u divnu, ogromnu, ali i više od stotinu godina staru kuću na obali mora malo izvan obližnjeg ribarskog sela kako bi našli mir i idilu za sebe i svoj posao. Međutim kako to uvijek biva u ovakvim pričama stvari nisu tako lijepe kao što na prvi pogled izgledaju. Adrienne prve noći sanja prave noćne more, dok slijedećeg dana, razgledavajući kuću otkriva mnoge čudne stvari. Da vam ne bi sve otkrili recimo samo da je kuću prije stotinjak godina izgradio Zoltan Carno, poznati mađioničar crne magije u kojeg su ušle tamne snage zla i potpuno mu izokrenule duh. Što se dogodilo sa Zoltanovih pet žena, njegovom malom kćerkom i drugim ukućanima (neki su i danas živi) morati ćete sami saznati. Nakon uvoda pokrenite igru (start a new game), upišite svoje ime i igra još malo i može početi. No prije toga podesite kvalitetu filmova, njihovu veličinu (pola ili puni ekran), jačinu muzike i zvuka te odredite da li ćete igrati cenzuriranu ili necenzuriranu verziju. Pošto se igra sastoji od stvarno gomile, slobodno možemo reći odurnih horror scena raznih ubijanja, mučenja i sl. i isto toliko popriličnо slobodnih scena sexa u Sierri su se odlučili dodati tu opciju. Ako odaberete cenzuriranu verziju, biti ćete zamoljeni od kompjutora upisati šifru, koju će vas tražiti svaki put kod nekakve "teške" scene. Poanta je u tome, ako se npr. vaš klinac dočepa CD ROM-a, bez upisane šifre neće moći vidjeti ništa što bi pokvarilo njegovu nevinu i dobru dječačku dušu. Naravno vi sa šifrom moći ćete u miru odgledati sve te slobodnije dijelove. Za one tvrda i hrabra srca, a vjerujem to je većina nas, preporučam necenzoriranu verziju, jer bez nje PHMG gubi

MAGORIA

by HRVOJE KABLAR

svoj pravi smisao. Igra se sastoji od 7 poglavlja (chaptera) od kojih svaki zauzima jedan CD. Prije početka možete birati koje poglavlje želite igrati neovisno o tome da li ste prethodno završili. Ovo je dobra ideja u slučaju da ste negdje zapeli, jer uvijek se možete prebaciti na slijedeći chapter. Vi igrate Adrienne, i vodite je po raznim lokacijama po kući i selu, kao što biste vodili bilo koji drugi lik u bilo kojoj drugoj avanturi. Razlika je u tome što je Adrienne potpuno živa i prava osoba, što znači da je vrlo dobro digitalizirana i animirana sa svim ljudskim osobinama i pokretima (svaki dan je treba uvesti u kupaonicu i održavati osobnu higijenu; umiti se ujutro, počešljati našminkati, ali i obavit nuždu kada zatreba). Upravo zato, što je Adrienne toliko prirodna, ali i vrlo privlačna, nećete imati problem uživljavanju u igru, dapače kako igra odvija, počinjete razmišljati kao ona, za nju i što je najbitnije u PHMG, počinjete se bojati zajedno sa njome. Kao i u svakom drugom filmskom horroru mračnoj i zagušujućoj atmosferi puno će doprinjeti i vrlo dobra orkestralna, ponekad pastoralna glazba i zvučni efekti koji se mogu mjeriti sa bilo kojim predstavnikom sedme umjetnosti. A, kada već uspoređujemo PHMG sa filmom, pogledajmo kako je ona zapravo "snimana". U čitavoj igri korišteni su samo pravi glumci (nijedan poznat, ali su ipak dobro odradili svoj posao), koji su tehnikom poznatoj iz Hollywooda snimani ispred plave pozadine. Takav sistem omogučuje vrlo lako montiranje živih glumaca u odlično nacrtane i zatim renderirane pozadine. Problem se javlja kod snimanja tih kadrova, jer glumci glumataju ispred ničega, tj. otvaraju vrata kojih još nema, već će tek kasnije biti nacrtana i ubačena u kadar. Taj zadatak programeri PHGM-e napravili su

besprijekorno i do najsitnijeg detalja. Međutim, kao što znamo, svaka igra pogotovo avantura nije samo grafika i zvuk, već vrlo važnu ulogu ima igrivost i interaktivnost, kao i količina i logičnost zagonetki. S te strane PHMG počinje kiksati. Više od polovine vremena provedenog uz igru, gledati ćete filmske sekvence, lutati po kući i selu, pa opet čekati filmske sekvence, a možda jednu četvrtinu vremena rješavati zagonetke. A najveće mudrosti PHMG su npr. naći žarač i njime otvoriti tajni prolaz u podu ili uzeti čekić i razbiti drveni zid koji sakriva tajnu prostoriju ili možda upaliti šibicu kada ulazite u mračan podrum. Na njih nećete potrošiti više od nekoliko sekundi vremena vaših moždanih vijuga i upravo tu leži najveći problem i nedostatak PHGM. No, pošto je Roberta Williams (čuveni Sierrin autor serijala King's Quest) uvijek imala smisla za priču, atmosferu i inovativnost, tako te osobine izvlače PHGM oz određene melankonije i nedorečenosti koja se tu mogla pojaviti. Slijedeći nedostatak igre je njezina duljina. Iako se nalazi na 7 CD-a igru je moguće bez nekih velikih problema završiti za 2-3 dana tj. za otprilike 15-tak sati igranja. Za one malo manje vične avanturističnim pohodima pomoći će i tkz. Hintkeeper, koji u svakom trenutku vaše nedoumice odgovara svojim savjetima, pomoću kojih i vi vrlo lako možete završiti igru. Utisak koji ostavlja igra kao cjelina (zaboravimo par navedenih nedostataka) je jedinstven i Phantasmagoria je pravi pravcati multimedijalni užitak, pogotovo za one koji vole koju kapljicu krvi više, ali ni oni drugi neće ništa manje uživati. Za kraj mali savjet; prije igranja obavezno ugasite svjetla, stavite slušalice, poglasnite vaše pojačalo i "noćna mora" može početi.

PHANTASMAGORIA

SIERRA

Platforma: PC

Minimalna konfiguracija: 486 DX2 66

8 Mb RAM , CD Double Speed , Zvučna kartica

Dojam

Igrivost

Zvuk

Grafika

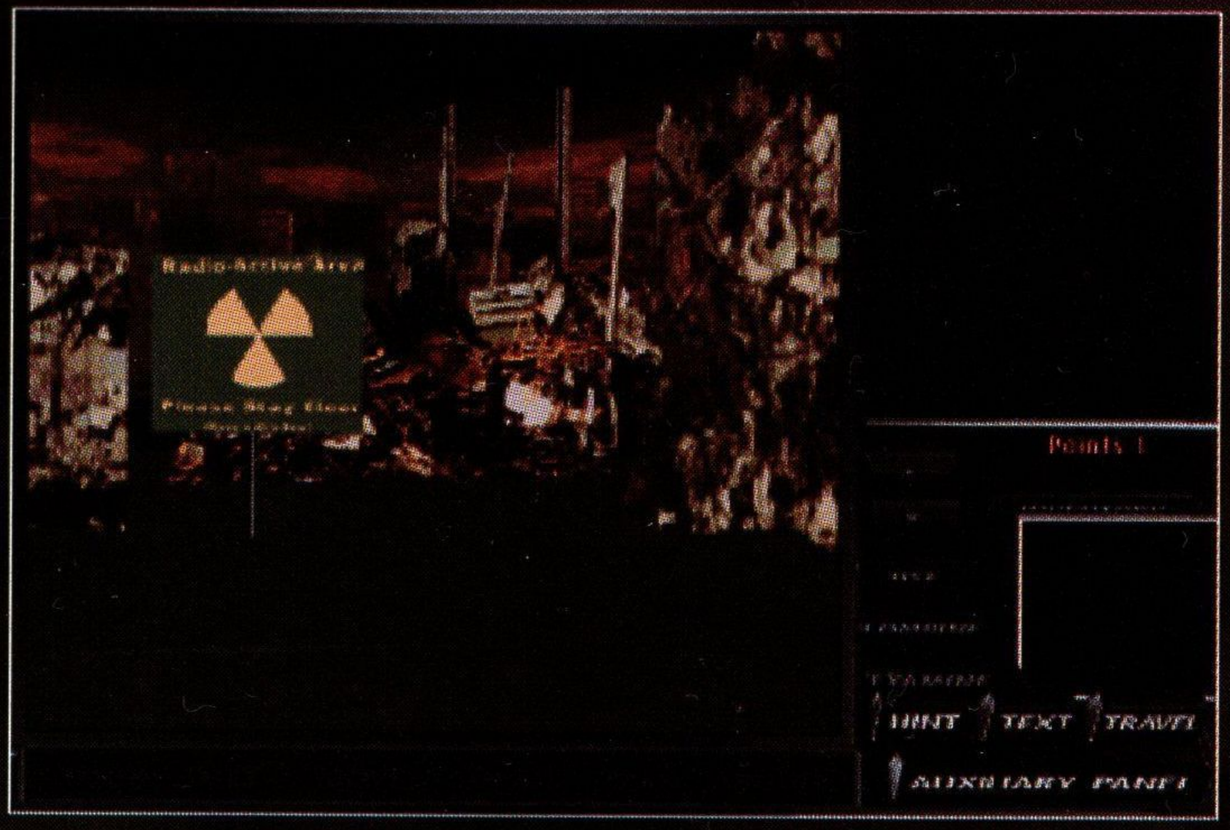
Konačna Presuda 85

UNDER A KILLING MOON

by MARINA CEROVSKI

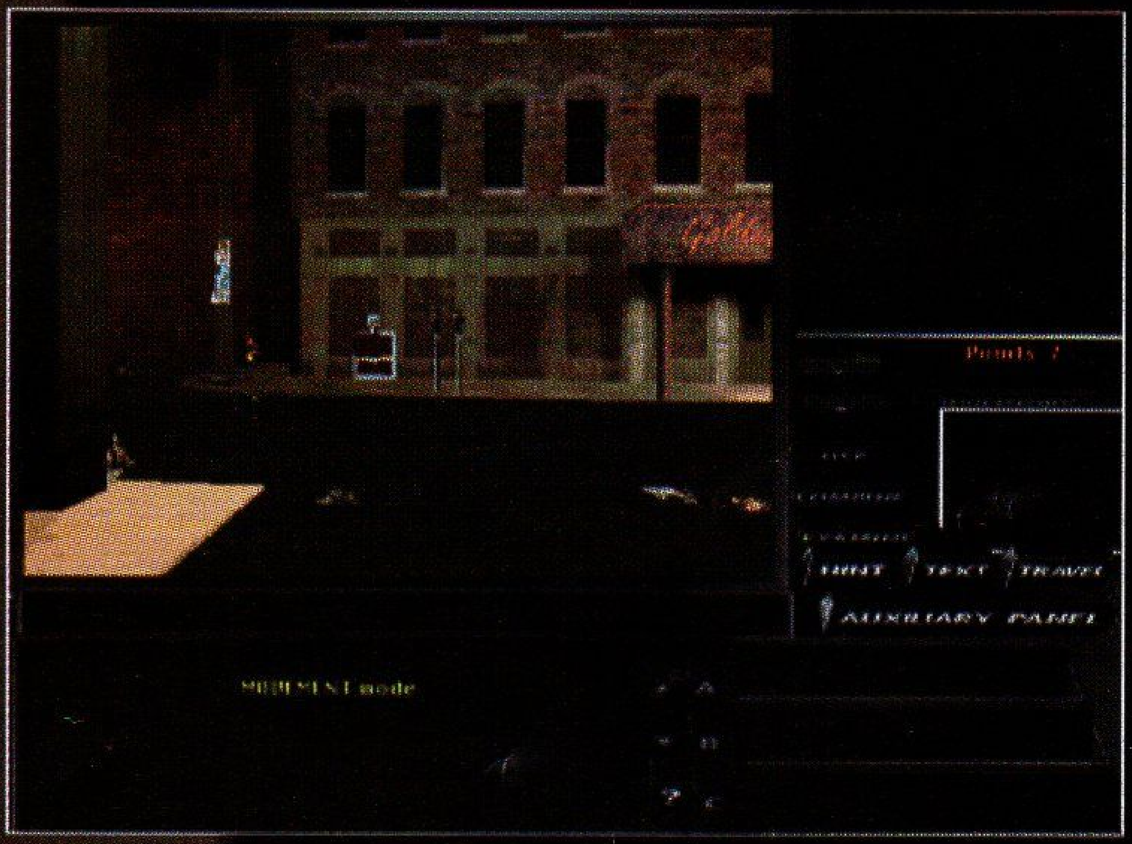
Under a Killing Moon je još jedna od više nego uspjelih i prije svega zanimljivih avantura softwarske kuće Access Software koja dolazi na puna 4 CD-a. Radi se o vrsti interaktivnog filma, a već nam uvodna špica stvara ugođaj kino atmosfere (dokumentarne scene vijesti o stanju na bojištu koje su se običavale prikazivati u američkim kinima tokom Drugog svjetskog rata prije kino-predstave). Under a Killing Moon izvanredna je detektivska priča smještena negdje u neodređenoj budućnost, sa svim odlikama klasičnog krimića. Vi ste u ulozi glavnog junaka, detektiva Texa Murphya, nemarno obučenog macho tipa, bivšeg policajca, kronično dekintiranog, ali šarmantnog, očajnički u potrazi za poslom i nimalo izbirljiv glede klijenata. Njegovi mu poslodavci povjeravaju slučajeve bez previše povjerenja u njegove sposobnosti i mogućnost stvarnog rješenja (možda upravo zbog toga ?), a na kraju se ispostavi da on postaje jedina nada i spasitelj svekolike ljudske civilizacije (zvuči li to poznato?). Igra je rađena kombinacijom digitaliziranih video snimki likova i 3-D animiranih crteža interijera i eksterijera, što djeluje vrlo efektno i odlično je uklopljeno. Skroliranje prilikom kretanja unutar scene teče prilično glatko. Kretanje unutar prostora i pristup predmetima je lak i slobodan, što pojačava

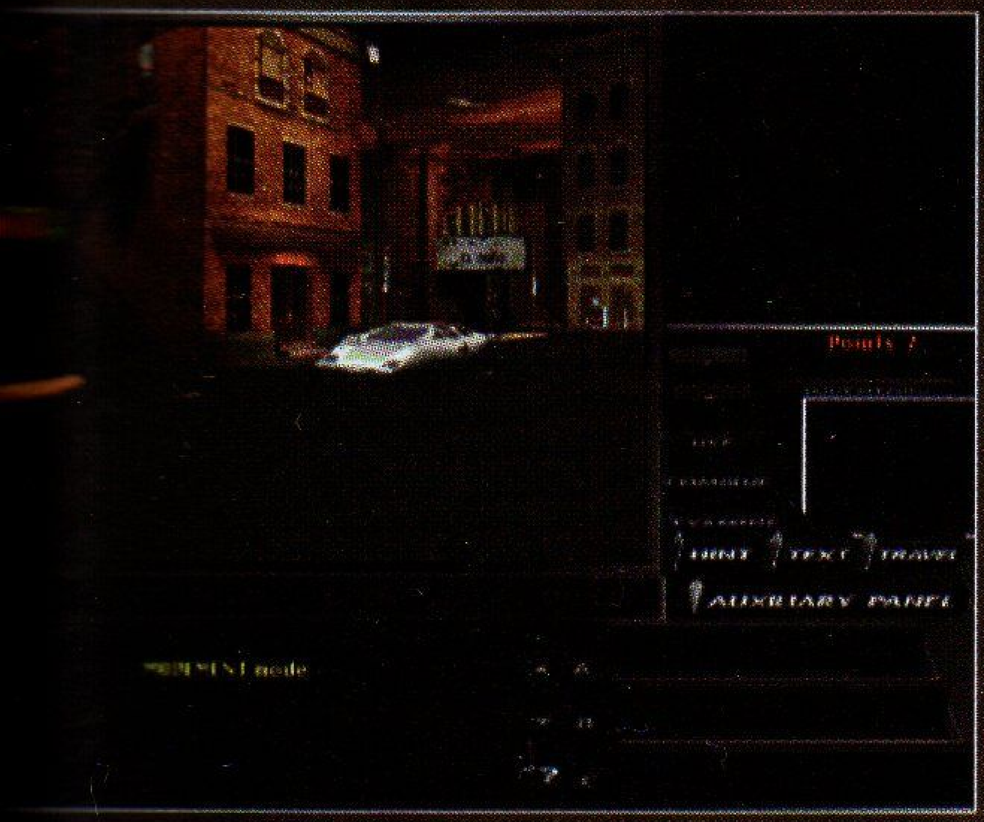
ugođaj istinskog sudjelovanja u filmu. Posebno se ističe digitaliziran govor stvarnih glumaca koji su sudjelovali u snimanju scena iz igre, a radnju prati ugodna glazba. Kontrole su vrlo jednostavne i pregledne. Pomoću već klasičnih naredbi u osnovnom meniju ispod prozora za igru možemo pregledavati, pomicati i uzimati predmete, otvarati vrata, uključivati i isključivati uređaje. Putovanje s jedne lokacije na drugu je također jednostavno



- biranjem opcije "travel" nudi nam se mapa na kojoj su označene trenutno otkrivene lokacije te vrlo brzo stižemo do odabrane. Funkcioniranje svih ostalih komandi koje se razvijaju u igri vrlo lako ćete otkriti i sami pa ih nema potrebe posebno objašnjavati. U samoj igri postoje dva osnovna moda: aktivni (movement) u kojem se možete samo kretati, ali ne i pregledavati objekte, razgovarati i sl. te interaktivni (interactive) u kojem možete razgovarati s likovima, ispitivati i uzimati predmete, ali se ne možete kretati. Radnja počinje u Texovom uredu i to će biti operativni centar svih istraga u koji se Tex uvijek vraća - da bi unio nove podatke o sumnjivcima

u svoj kompjuter s bazom podataka kriminalaca, pokupio poštu, primio poruke i slično. Prvi je posao naizgled neatraktivan - pronaći kradljivca narukvice iz obližnje zalagaonice koju vodi mutant (uzgred, velika većina likova s kojima se susrećete su mutanti, kao što i priliči budućnosti). U potrazi za rješenjem ovog slučaja nailazite na nove tajne, nove probleme i tako se polagano upetljavate u mrežu čudnih okolnosti, bizarnih likova sumnjivih motiva, ćudljivih karaktera, odlazite na mjesta za koja niste ni sanjali da bi mogli posjetiti. Svi su događaji na izravan ili neizravan način međusobno povezani, ma kako to nevjerojatno izgledalo na početku, sumnjivci postaju oni "za koje bi stavili ruku u vatru" i sl. Igra je podijeljena u devet nivoa, tj. devet dana, a u svakome od njih morate doći do određenih rješenja, odnosno otkrića. Na kraju svakog dana pojavljuju se scene razgovora tajanstvenog vođe tajne organizacije "Capricorn" i indijanca-mutanta koji uz parapsihološke sposobnosti posjeduje i jednu za vas vrlo neugodnu - sposobnost metamorfoze. Ta će vam njegova sposobnost, ne budete li oprezni, jako zagorčati život i pokvariti planove kad se tome budete najmanje nadali. Važno je pažljivo pregledati prostorije u kojima se nađete, pronaći skrivene predmete, upotrijebiti (nekad i kombinacijom) one već pronađene negdje drugdje te dobro slušati likove s kojima razgovarate jer će vam oni često dati vrlo korisne informacije koje možete upotrijebiti za daljnju istragu. Rješenja za pojedine probleme koji vam se isprieče na putu su uglavnom logična, više ili manje duhovita, ponekad neočekivana, ali nikad iritantno nevjerojatna i nelogična, kao što to često zna biti u igrama ovog tipa. Ukoliko ipak zapnete i neki vam se problem učini nerješiv, uvijek možete u pomoć pozvati "hint" i pronaći traženo rješenje (ali će vam se pritom za svaku pomoć oduzeti bodovi). Što se tiče razgovora s likovima, nisu ponuđene gotove rečenice, već pod a, b i c imate ponuđen način na koji ćete s nekim razgovarati, npr. nezainteresirano, sarkastično, ponizno i slično. Bilo što da odaberete, bez obzira jeste li pogodili u "žicu" vašeg sugovornika ili niste, sigurno će vam biti zabavno jer su dijalozi općenito vrlo duhoviti i originalni. Odabirom pravog načina razgovora s određenim sugovornicima dobit ćete i više ili manje vrijedne informacije o problemu koji vas muči, a ukoliko pogriješite u pristupu bit ćete odbijeni i prisiljeni da pokušate ponovo. U toku igre morat ćete ponekad rješavati zagonetke (o čijem rješenju vam ponekad ovisi život), nadmudrivati se sa sumnjivcima, biti vješti, okretni, brzi. Jedno je sigurno, neće vam biti dosadno i ukoliko volite upotrebljavati svoje male sive stanice, Under a Killing Moon će vam pružiti mnoge sate zabave i na kraju zadovoljstvo kada igru konačno privedete kraju.





UNDER A KILLING MOON

ACCES SOFTWARE Inc.

Platforma: PC . CD ROM

Minimalna konfiguracija: 486 DX 40

8Mb RAM . CD Double Speed

Dojam

Igrivost

Zvuk

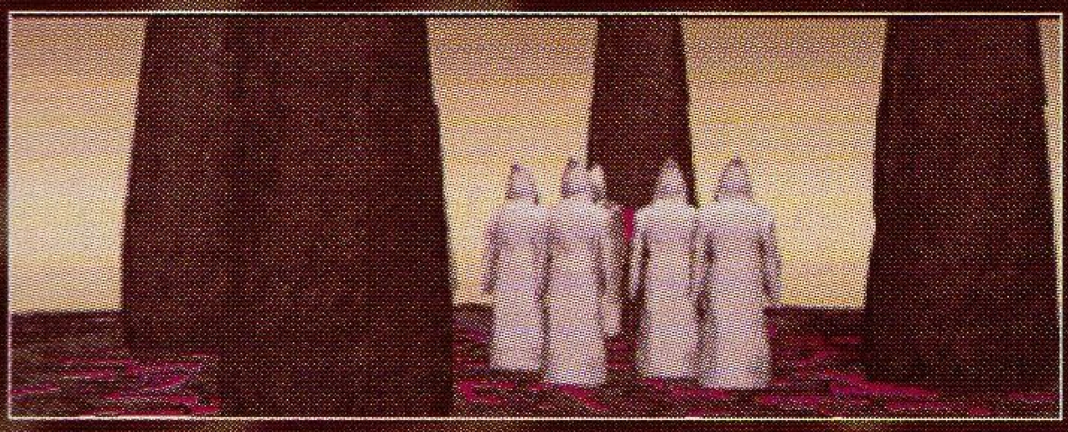
Grafika

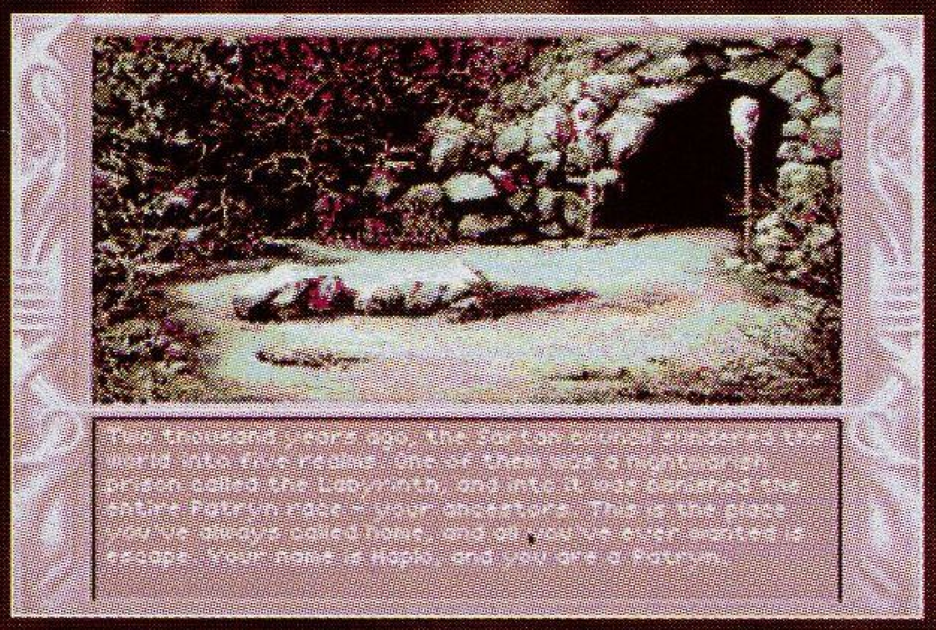
Konačna Presuda 7 9

DEATH GATE

by MARTIN WEISS

Igra "Death Gate" bazirana je na istomenoj noveli autorica Tracy Hickman i Margaret Weis , te se kao i sama novela bavi međusobnim odnosima pet različitih rasa ljudi. Priča počinje kada rasa čarobnjaka Sartana, uplašena svojih suparnika - rase čarobnjaka Patrynsa, odlučuje razdijeliti svijet na dva dijela. To je dovelo do toga da se rasa Patrynsa našla zarobljena u zastrašujućem mjestu zvanom Labirint.Ostatak svijeta je podijeljen na četiri kraljevstva na kojem živi rasa Mench - rasa koja nema sposobnosti korištenja čarobnjaštvom a sastoji se od zajednice ljudi , patuljaka i divova. To su kraljevstva Vatre, Zraka, Vode i Zemlje. Dvije stotine godine nakon te podjele svijeta pripadnik rase Patryna, Xar uspijeva pobjeći iz zloglasnog Labirinta te otkriva predivan Sartanski grad Nexus. Svaki dan on ulazi i izlazi iz labirinta kako bi pomogao ostalim pripadnicima svoje rase da izađu međutim tek ih je nekoliko uspjelo izaći iz labirinta.Među njima se nalazio i Haplo , lik kojeg vi vodite kroz igru. Nakon što je dugo proučavao knjige iz Sartanske knjižnice planirajući osvetu Sartanu, Xar odlučuje poslati Haploa kao svog glasnika u zemlju četiri kraljevstva da prikupi informaciju potrebne za Sartanovo uništenje. Haplo je dugo vremena lutao , sretao mnogo individua ali Sartance u vrlo malom broju. Kako je vrijeme prolazilo Haplo je počeo razmišljati na svoj način tj. kako ujediniti ljude a ne kako im se osvetiti. Sama igra je, kao i knjiga, izuzetno interesantna i igriva. Većina igre odvija se iz perspektive prvog lica (Doom!) tj. iz Haplove perspektive. Da bi igra bila vjerodostojna u njoj nisu korišteni stvarni glumci već je sve nacrtano (tu treba napomenuti da su prste u ovoj igri imali nagrađivani crtači što nije teško zaključiti kada se vidi igra). Ono što ovu igru izdvaja od ostalih u ovom žanru to je da se u njoj nalazi i nekoliko slagalica tipičnih za "7th Guest", te nekoliko koji spadaju u rang igre " The incredible machines". Koliko god to možda čudno zvuči , te novosti daju igri ono potrebno osvježenje pored tolike navale stereotipnih avantura u zadnje vrijeme. Spomenute slagalice nisu teške već se u rangu igre i stapaju se s radnjom tako da nećete morati razbijati glavu satima ili danima dok ih ne prođete (ovdje mislim na muke prilikom igranja igre "7th Guest"). Što se grafike tiče pruža vam se mogućnost odabira između VGA i SVGA rezolucije. Igranje u VGA nije toliko tragično i nećete izgubiti puno od igre ako se na nju odlučite, međutim SVGA kao i obično pruža puno više detalja i tek nakon isprobavanja obje slabija rezolucije će vam se činiti prilično mutnom. Zvuk je također na zavidnom nivou te nas kroz svaku scenu prati različita muzika. Dijalozi između likova su svugdje prisutni i odglumljeni dobro a zvučni efekti se pojavljuju samo ako se dogodi nešto specijalno. Za kraj bih želio napomenuti kako je ova avantura stvarno ugodno iznenađenje s obzirom na konkurenciju u tom žanru , te ju preporučam svima koji žele odigrati jednu kompleksnu i interesantnu avanturu/mozgalicu , a da pritom ne izgube živce.





DEATH GATE

LEGEND ENTERTAINMENT COMPANY

Platforma: PC , CD ROM/DISKETA
Minimalna konfiguracija: 386 DX 40
4 Mb RAM , CD Double speed (CD verzija)

Dojam
Igrivost
Zvuk
Grafika

Konačna Presuda 7

JOHNNY MNEMONIC

by NINO BJELOŠ

Nakon istoimenog filma, sa Keanu Reevesom u glavoj ulozi, iz Sony Imagesoft-a nam dolazi igra Johnny Mnemonic. Igra je nastala po kratkoj priči poznatog cyberpunk pisca William Gibsona i moram reći da, nažalost, igra kao ni film nisu u njenom rangu. Ova akcijska avantura dolazi na 2 CD-a koji sadržavaju 120 minuta full-screen video sekvenci, napravljene pomoću skupine relativno poznatih glumaca (više američkoj publici nego nama) kao što su Doug Llewelyn i Julie Stran (zvijezda B-produkcije). U glumačku ekipu je uključen i Kurt Rambis, bivše krilo Los Angeles Lakersa. Samog Johnny Mnemonic-a glumi Christopher Russel Gartin i vjerujte mi Keanu vam ne će nedostajati. Radnja igre je slijedeća: živeći težak život negdje u bližoj budućnosti, gdje velike korporacije vladaju svijetom i hara prividno neizlječiva zaraza, Johnny dodatno zarađuje kao mnemonic kurir, new'tech dostavljač informacija koje prenosi unešene u svoj mozak. Problemi nastaju kada Johnny pokušava prenesti više informacija (preko 300 Gb) nego li stane u njegov neuro implant (160 Gb). Sada su pred njim samo dvije opcije: pronaći kod koji je potreban da se presele podaci iz njegove glave ili će doći do prodiranja informacija što bi kao direktnu posljedicu imalo njegovu smrt. Dodatni problem predstavlja to što su informacije vjerovatno ukradene i pravi vlasnici ih žele natrag. Za povrat informacija i uklanjanje Johnny-a unajmljena je Yakuza (japanska mafija). Vaš cilj je da, uz pomoć umjetno poboljšanog ženskog tjelohranitelja po imenu Jane, izbjegnete ili eliminirate protivnike koji vam se nađu na putu i pronađete predmete koji su vam potrebni da si mozak isprazni. Povremeno će te , u nekim borbenim scenama, igrati sa likom

Jane. U igri nemate posebne naredbe već se koristite kombiniranjem. Tako npr. da bi pronašli i uzeli neki predmet, morate se okrenuti prema predmetu i pritisnuti "use" tipku. Obavezno na komadić papira zapišite ime predmeta i mjesto gdje ste ga pronašli zbog toga što nemate "inventory" naredbu pa vam je to jedini način da znate što vam je pri ruci. Uz sve to, svijet u kojem Johnny Mnemonic živi je slučajan tako da predmet koji ste tijekom igranja pronašli npr. na stolu, kod slijedećeg igranja ne mora biti tamo. Igra se može pohvaliti možda i najboljim sučeljem od igara ovakvog tipa, međutim sama tehnička izvedba je popriično loša. Čak i na konfiguraciji kao što je Pentium 75, 8 Mb Ram, double-speed CD ROM, igra može biti prilično spora, pogotovo u borbenim scenama tako da one brzo postanu monotone; skoro uvijek će te se boriti s istim protivnicima na istom mjestu i konstantno udaranje po "kick" tipki je dostatno za pobjedu. Usporavanje možete izbjeći smanjivanjem igračeg prozora ali su neke scene tako tamne da ih možete igrati samo na punom ekranu. Obavezno stavite display u 65000 boja jer vam inače igra vjerovatno neće raditi. Neki glasovi u igri su teško razumljivi i loše sinkronizirani sa slikom. Iako u cjelini igra nije ništa posebno, ako volite dobru priču i imate živaca stalno prolaziti iste scene, probajte pomoći Johnny Mnemonic-u da se riješi smrtonosnih infomacija.

JOHNNY MNEMONIC

IMAGESOFT

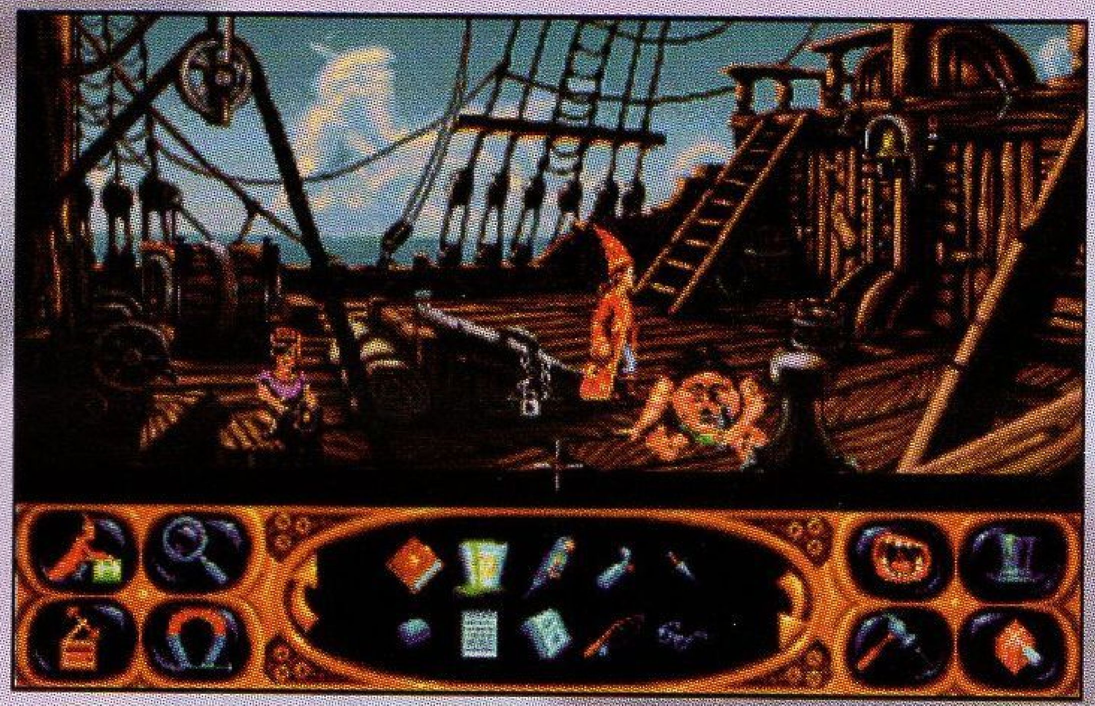
Platforma: PC , CD ROM
Minimalna konfiguracija: 486 DX 40
8 Mb RAM

Dojam	
Igrivost	
Zvuk	
Grafika	
Konačna Presuda	5 5

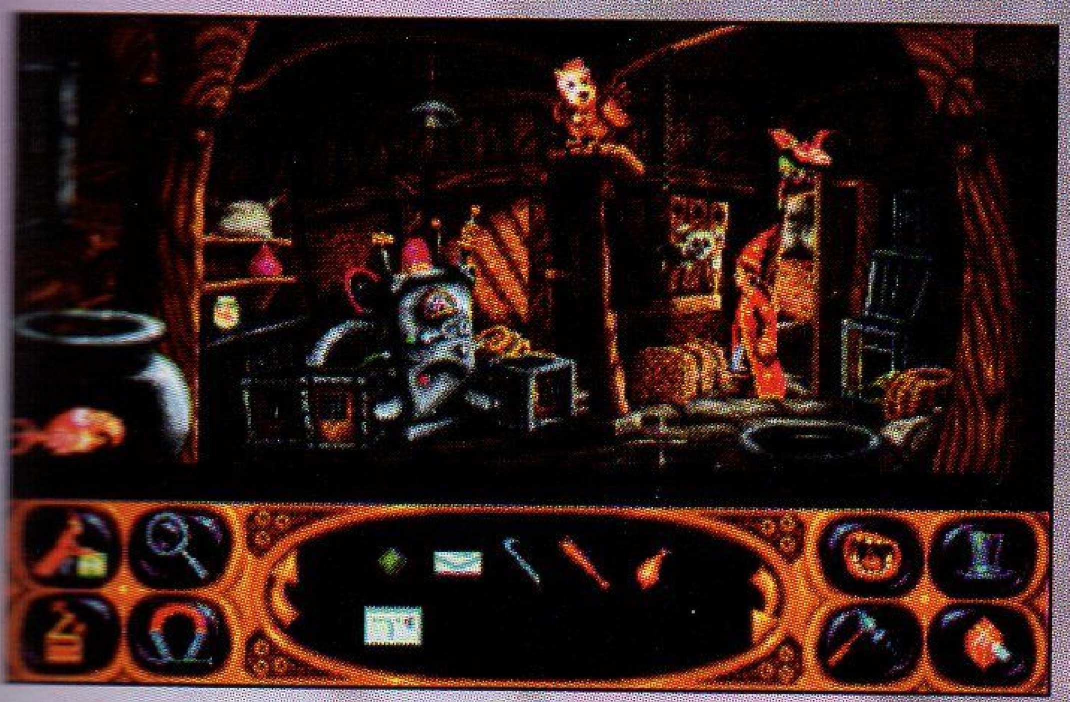
SIMON THE SORCERER 2

by DENIS KOVAČIĆ

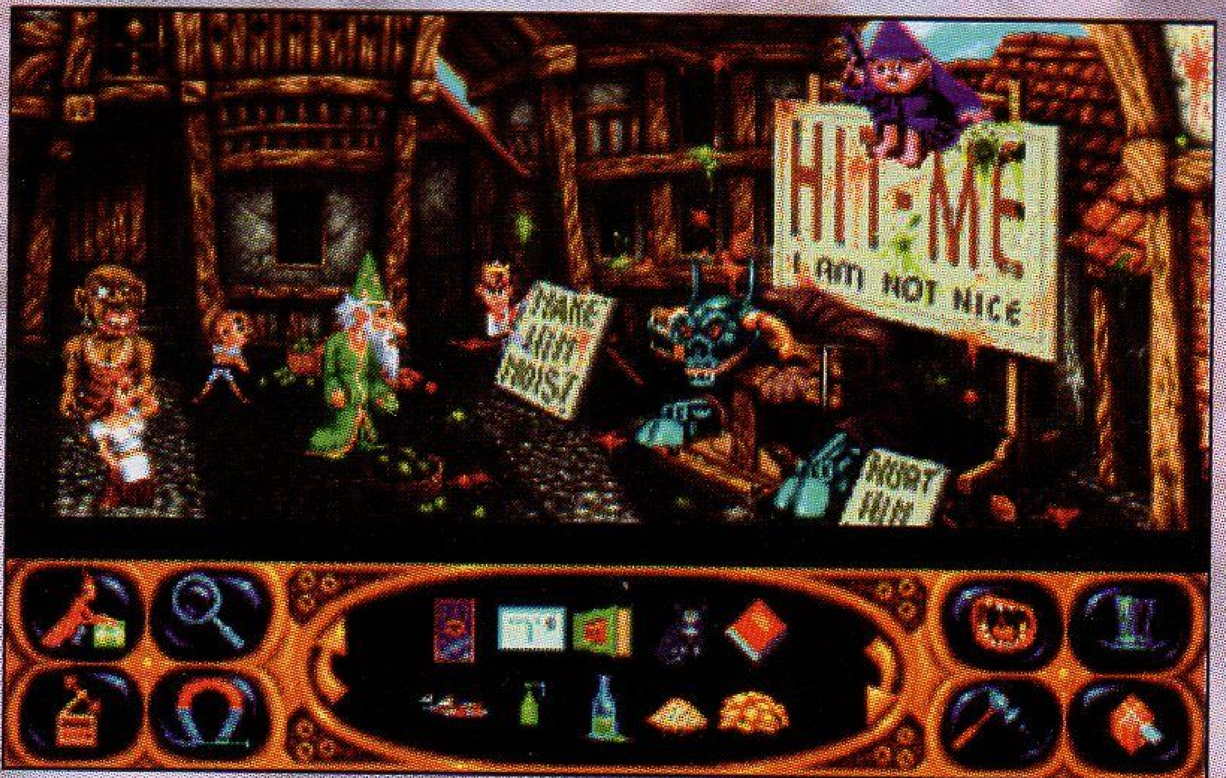
Simon 2 privukao je mnoge avanturiste, ali malo istih je izdržalo do kraja. Za one koji su odustali zbog težine igre objavljujemo ovo rješenje. Dakle poslije uvoda,uđite u Calypsov dućan i uzmite palicu za bejzbol (baseball bat) i bojilo (dye). Idite u Castle i pitajte stražare koliko vrijedi dolar (zapamtite odgovore). Idite u 3 Bear's Cottage, otvorite poštanski sandučić i uzmite pismo (letter). Idite u Street of Traders, razgovarajte s ironmongerom i to dva puta te ga upitajte o poslu (how ironmonger trade is doing). Ponudite mu pomoć u vezi njegova problema. Odgovori su oni s brojevima 15,16 i 3. Dobićete šipku (crowbar). Siđite po stepenicama u dućan kućnih ljubimaca (?),razgovarajte sa vlasnikom i uzmite kornjaču (turtle). Zapravo ju nećete moći uzeti ali ništa zato. Izađite i idite lijevo u dućan sa šalama. Pogledajte znak iznad vas,razgovarajte sa vlasnikom i uzmite knjigu sa šalama (joke book). Morate ju uzeti kada vlasnik stavi masku na glavu. Idite u Loan Office. Dajte knjigu Jesteru i pomoću šipke otvorite pokopac na podu (drain cover). Spustite se dole i krenite lijevo. Preplašiće vas pauk i vi ćete izaći. Uđite u ured i razgovarajte sa sekretaricom. Odaberite bilo koji kredit. Otvorite vrata i uđite u šefov ured. Recite mu zašto ste došli i pričekajte da počne tražiti formular te tada stavite pismo u pretinac. Idite u 3 Bear's Cottage,uđite u kuću i idite skroz desno. Uzmite gumene rukavice (rubber gloves) i zavrnite slavinu (opcijom move). Idite lijevo. Poslije prizemljavanja idite u Docks i razgovarajte sa Um-Bongom te sa Goldilock. Sa šipkom otvorite sanduk. Uzmite periku i gumeni čamac (wig i rubber dinghly). Ponovo idite u 3 Bear's Cottage i razgovarajte s Papa Bear te mu dajte periku,a za uzvrat zatražite kašu (porridge). Idite na Town's Square i razgovarajte s Accordian Player pa mu dajte palicu za bejzbol. Idite kod Tatooista,spustite lijestve (opcijom move) i popnite se gore. Otovrite vrata i uđite. Razgovarajte s Frying Pan Man. Moraćete razgovorati pomoću notesa. Pitajte kako da se pridružite društvu te mu odgovorite da imate kaše kod sebe. Stavite si zdjelu kaše na glavu (opcijom wear). Izađite van i otvorite vreću. Idite u MucSwampling's. Razgovarajte sa maskotom i tražite balon i priznanicu s popustom (baloon i discount voucher). Idite lijevo te pretražite kantu za smeće. Dobićete štap za pecanje. Uđite u restoran,razgovarajte s Tatooist-om i s Anorak Man. Od konobara naručite kiddie meal te ga otvorite. Idite u Street of Traders,uzmite poster i uđite u dućan kućnih ljubimaca. Uzmite kornjaču i stavite ju u kavez na desnoj strani mašine. Provjerite polugu (mora biti na lijevoj strani) i upalite mašinu. Uzmite kornjaču i sjajne crve (glow worms). Crve stavite u kavez na lijevoj strani,a polugu pomaknite na desnu stranu. Ponovo upalite mašinu i uzmite crve. Idite u dućan šalama i u razgovoru sa vlasnikom pitajte ga da li može napraviti kostim. Izađite i idite desno. Razgovarajte s debelim čovjekom i pristanite na njegovu pogodbu. Kada se nađete u pećini idite desno do lampi i uzmite jednu. Nakon podužeg glancanja našli ste onu pravu te se vratite do



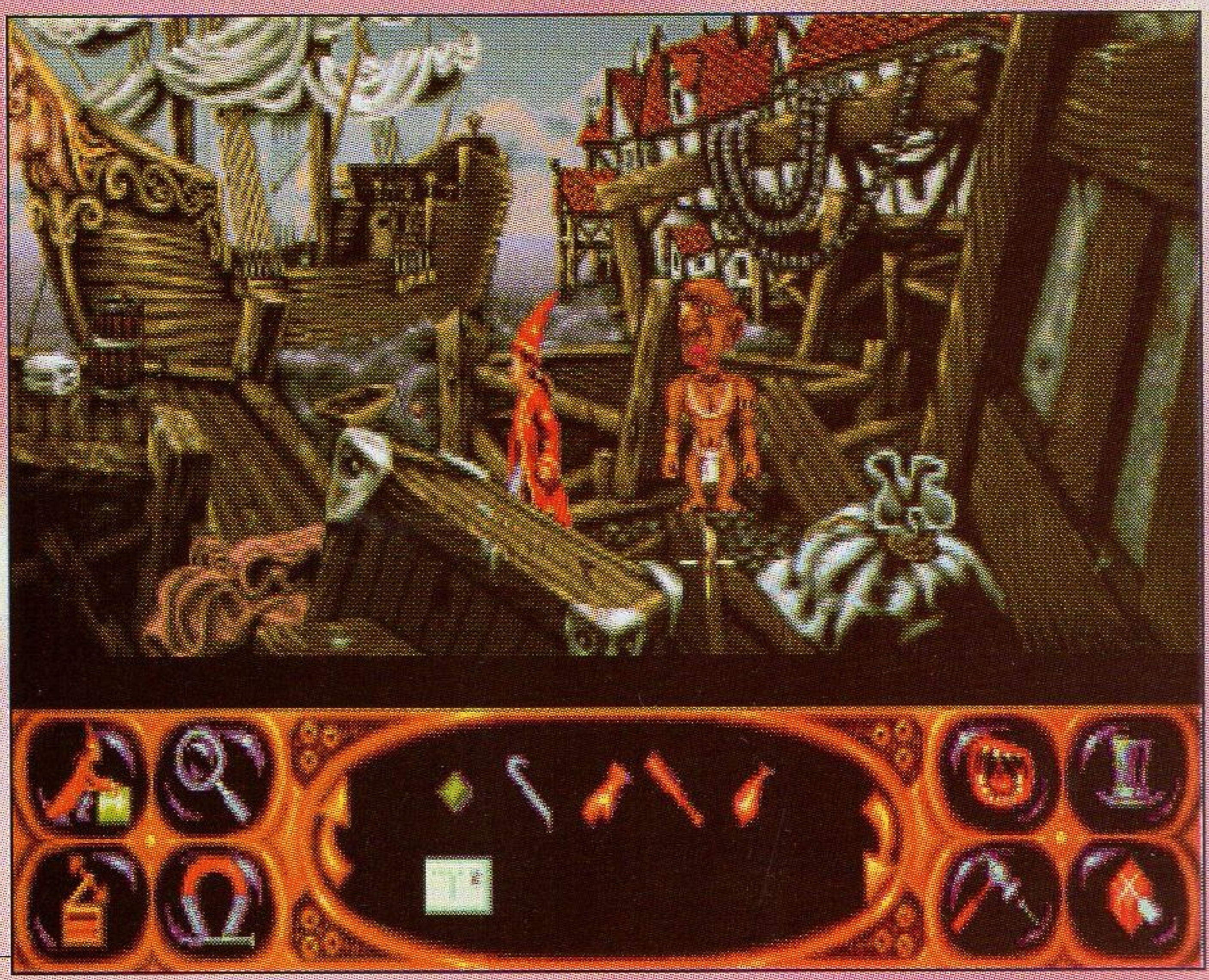
ulaza u pećinu i recite da ste ju našli. Kada se vratite natrag privežite balon za ogradu (railing). Idite do Fontain i bacite boju u fontanu te stavite bijelu tkaninu u košaru. Idite u MucSwampling'a te razgovarajte sa maskotom i tražite još jedan balon. Vratite se kod fontane po tkaninu koju odnesite vlasniku dućana sa šalama i za ogradu zavežite drugi balon. Idite ponovo kod maskote i opet tražite balon. Uđite u restoran i navucite kostim. Idite po stepenicama gore i razgovarajte sa Swamplingom te ga zatražite Swamp Stew. Idite na Docks i dajte poster Um-Bongu. Idite na Town's Square,razgovarajte sa Um-Bogom i dajte mu mjehur (bladder). Idite do loan's Office,uđite u prolaz na podu i idite lijevo. Kada nestane svjetla upotrijebite svjetleće crve te nastavite lijevo. Popnite se lijestvama i idite desno do mosta. Privežite uže (bungee rope) za ogradu (railing) i kantom uzmite blato. Idite desno i upecajte ribu. Vratite se do Swamplinga i dajte mu kantu blata. Idite u dućan šalama i vlasniku dajte Swamp Stew. Idite u Magic Competition,razgovarajte sa činovnikom i prijavite se na natječaj. Uđite u šator i upotrijebite smrdljivu bombu (stink bomb). Ponovo uđite,uzmite knjigu čarolija te upotrijebite Swamp Shake na čarobnjaku s kojim prije toga porazgovarajte. Straži ispred dvorca dajte novce i uđite unutra. Otvorite glavna vrata dvorca i idite skroz lijevo do kralja. Kada vam kralj kaže vaš zadatak idite lijevo do tuljana i pomoću ribe gu namamite u svoju kapu. Izađite iz te sobe te otvorite desna vrata i uđite. S klinom (wedge) zaustavite njihanje koljevke i uzmite zubac (cog). Idite u MucSwampling's,u restoranu se preodjenite pa po prođite pored konobara i u kuhinji stavite zubac u sat. Idite kod Tatooista i zatražite tetoviranje. Zbog cijene odustajete



ali uzimate letak. Sada se vratite natrag u MucSwampling's i dajte letak Anorak Man-u. Vratite se kod Tatooista i zatražite tetovažu "jewel encrusted swords". Idite u Swamp pa skroz lijevo. Uzmite boce s kisikom i ronilačko odijelo (air tanks i wet suit). Pomoću boca napumpajte gumeni čamac i s njim se odvezite na drugu stranu jezera. Uzmite mač (sword) i čamcem se vratite natrag. Idite u dvorac i dajte mač princu. Uđite unutra,otvorite lijeva vrata i stavite grašak (pea) ispod madraca. Princezu upitajte za savjet kako da beba prestane plakati. Uzmite lizalicu (lolly). Idite u MucSwampling's,do Swamplinga i dajte njegovoj djeci lizalicu,a zauzvrat uzmite mlijeko (milk). Vratite se dvorac i dajte mlijeko bebi. Sada idite u sobu gdje je kralj i prođite prolazom koji se nalazi lijevo od kralja. Dođite do pentagrama i na njega stavite Swamp Shake. Krenite malo naprijed i pojaviće se demoni koji će se zapetljati u Swamp Shake. Vratite se u Street of Traders i zavežite balon za ogradu. Krenite prema sarkofagu i pasti ćete u prostoriju sa blagom. Uzmite mucusade i vratite se istim putem nazad. Nakon prizemljavanja idite kod Calypsa. Završili ste na brodu. Kada kapetan ode pomoću knjige čarolija oslobodite se lanca i uzmite povez za oko (eye patch) sa lubanje. Krenite stepenicama ali opet će se pojaviti kapetan i nakon razgovora završavate u njegovoj kabini. Uzmite punjenu papigu (stuffed parrot) i pogledajte dnevnik. Izađite i dajte povez gusaru u ljubičastoj majci. Popnite se ljestvama i zamjenite pravu papigu punjenom koju morate pričvrstiti s Swamp Gum. Spustite se dolje i nakon spavanja vratite se natrag i razgovarajte s Bosunom. Opet se vratite na glavnu palubu,idite lijevo i popnite se po rigging gore. Stavite razglednicu (picture postcard) na teleskop. Spustite se dolje i natrag kod kormilara. Pomaknite papigu. Vratite se natrag i idite skroz lijevo. Otvorite vrata i razgovarajte sa opakim momkom. Pitajte ga za baklju za zavarivanje (welding torch). Idite do gusara koji popravlja dasku i gurnite ga s broda. Uzmite čekić,čavle i dasku (hammer,nails,plank). Idite desno i otvorite vrata. Uzmite nož (knife) i upotrijebite ga na mreži za spavanje. Uzmite kresivo (tinder-box). Izađite i idite do podnih vrata na



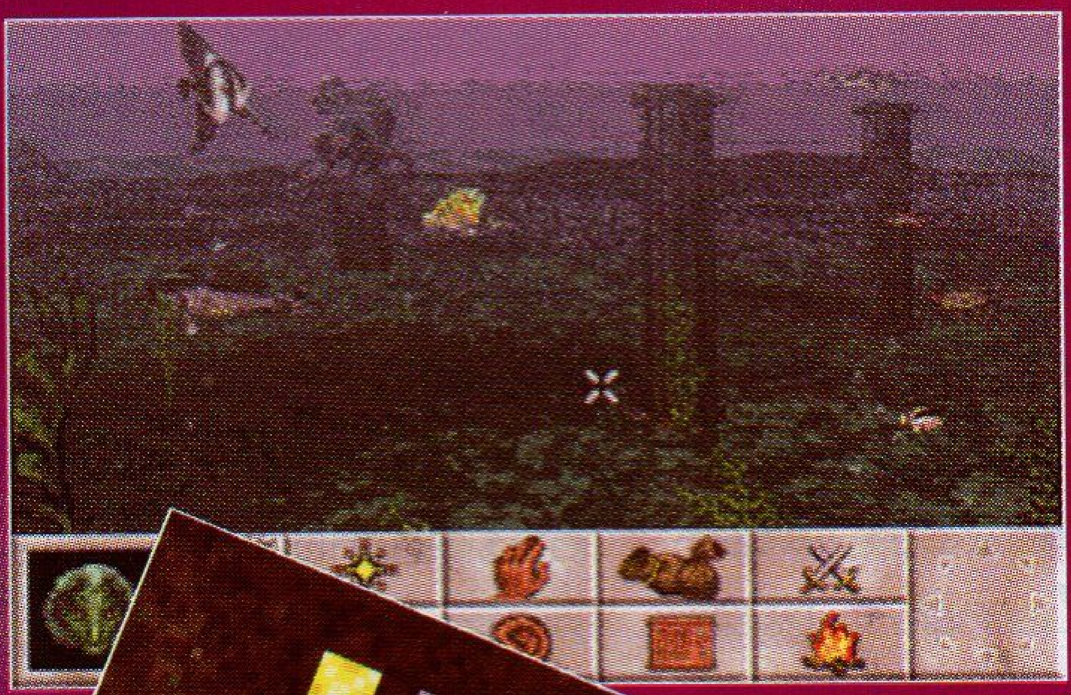
kojima je lanac. Dva puta probajte pomoću baklje za varenje prekinuti lanac. Vrata kroz koja je kapetan prošao zabirakadirajte daskom. Sada možete prekinuti lanac. Spustite se dolje i uzmite Mucusade. Vratite se natrag. Našli ste se na plaži. Uzmite glavu lopate (shovel head),idite desno i uzmite ručnik (towel). Idite u džunglu. Dajte balon klincu i uzmite drveni štap (woden pole). Spojite štap i glavu i dobićete cijelu lopatu. Vratite se na plažu i s lopatom iskopajte rupu koju pokrijte ručnikom. Na njega stavite školjku (shell). Razgovarajte sa Beachcomberom. Uzmite Mucusade. Vratite se u džunglu i krenite gornjom desnom stazom. Uzmite psa i uđite u cafe. Razgovarajte s konobaricom i naručite šalicu kave. Kada se probudite ponovo naručite isto. Izađite i idite desno u pećinu. Probajte uzeti bocu whiskeya. Duha tražite tri želje,a zatim da vas teleportira kod Calypsa. Poslije nezgode izađite iz pećine i idite donjim lijevim putem. Razgovarajte sa dilerom i pitajte ga za salmon. Uzmite zviždaljku za psa (dog whistle) i idite gornjim lijevim putem. Idite lijevo i stavite psa na generator. Vratite se desno i pomaknite polugu. Idite do dilera pa donjim lijevim putem. Razgovarajte sa sucem i prijavite se na natječaj. Upotrijebite zviždaljku i vratite se do dilera. Razgovarajte sa njim i dobićete kavu u tabletama (coffe tablets). Stavite ih u šalicu kave. Vratite se u pećinu,ulijte kavu u bocu,protraljte ju i tražite duha da vas teleportira u Calypsov dućan. Kada se nađete u tamnici otvorite vrata. Poslije malo zbunjujećeg spašavanja (poslije će vam sve biti jasno) idite desno. Sa mape krenite u Dark Woods. Idite desno i razgovarajte sa crvima (opcijom look antiques). Idite još desno desno i razgovarajte sa vješticama. Preko mape idite u Secluded Hut. Zatvorite vrata,uzmite tri boce sode,maramicu (hanky) i mačku. Idite u Vulcano Rim. Uzmite sprej i knjigu (chemical sprayer i Plant Spoter's Guide Book). Slamčicom ispraznite prvu bocu sode. Upotrijebite mačku na biljci i praznu bocu napunite slinom (saliva). Idite u Goblin's Camp i ulijte slinu u njihove čaše. Uzmite rog (conch horn) i uđite u kamp. Razgovarajte sa Elfom i ponudite mu pomoć. Idite u veliki šator,uzmite hranu i biber (food rations i pepper). U praznu bočicu parfema ulijte sodu iz vaše boce. Vratite se do Elfa. Bacite biber po njemu pa mu dajte maramicu i na kraju bočicu parfema. Idite lijevo do dva goblina koji kockaju. Bacite bocu sode na vatru pa uzmite nešto goblinovih stvari (goblin stuff). Kada se goblini počnu tuči uzmite kocke (dice) Idite u Secluded Hut i uzmite dvije boce sode. Idite u Dark Woods te klincu dajte hranu i jednu bocu sode. Uzmite povećalo (magnifer) i idite desno do crva. Dajte im komad drveta. Dobićete drvene zube. Idite u vještičju pećinu i vješicama dajte drvene zube,povećalo i rog. Ispraznite bocu sode i napunite ju napitkom. Idite u Secluded Hut i napitak upotrijebite na nekom od igrača. Ponudite se kao zamjena za njega,a kada dođe red na vas pitajte da igrate svojim kockama. Kada pobijedite idite u Goblin's Camp te skroz lijevo do Sordidove kule. Straži recite da ste tu zbog važnog posla. Unutar zamka uzmite tapiseriju (tapisery) i idite u prolaz (eerie passage). Krenite lijevo te tapiseriju namočite u lokvu znoja i iscjedite ju u sprej. Pomaknite polugu. Idite ponovo u prolaz. Upotrijebite sprej te probajte odjenuti psa. To neće ići ali dobićete šlape koje obucite. Prođite pored čudovišta. Kroz sljedeću prostoriju samo prođite. Idite desno i uzmite odvijač (screwdriver) s kojim demontirajte Sordidivu ruku (Sordid's hand). Ruku stavite na Palm Print i uzmite Time Stick. Krenite lijevo i evo gotovo je. Ostaje vam još samo da odgledate završnu sekvencu i strpite se trećeg dijela.



DAGERFALL

by MARTIN WEISS

Za one koji nisu znali ova igra je nastavak poznatog FRP-a The Dagger Scrolls - Arena.Kako je ovaj FRP postigao ogroman uspjeh na tržištu, autori su morali opravdati nastavak. Dagerfall je role-playing igra u kojoj si možete priuštiti da isprobate šta god vam padne na pamet,jer je u igri dopušteno sve. Sve možete kombinirati sa svačim, raditi šta hoćete i uz malo sreće, izvući se iz svega toga nepovrijeđeni. Igra je rađena iz prve perspektive igrača, dakle u Doom stilu, što i nije neka novost ali zato je interesantno da je za ovu igru 3D engine razrađivan pune 3 godine pa su poboljšanja u odnosu na druge igre ovog tipa i te kako uočljiva. Rezultat ovog poboljšanja je u tome što neće samo vlastici Pentiuma sa 16 Mb RAM-a moći uživati u mnogobrojnim teksturama i sjenčanim poligonima - jedna 486-ica na 66 Mhz biti će više nego dovoljna za pokretanje igre i igranje bez frame dropova. Svi objekti u igri posjeduju "težinu" tj. sposobnost da se njima manipulira tokom igre. Autori igre su nam priredili gomilu noviteta, a nabrojati ću samo neke: polimorfnost objekata koji u svakom trenutku mogu promijeniti svoj oblik, prisluškivanje udaljenih zvukova, pregledavanje imaginarnih (virtualnih) knjiga te nova Childguard metoda kojom roditelji, pomoću šifre, mogu kontrolirati količinu nasilja koje će biti prikazano u igri. Dagerfall omogućuje potpunu interakciju s likovima, a sama izgradnja likova je puno kompleksnija od one u prethodnom nastavku. Čarolije, kojih ima u velikom broju, dovode do generiranja unikatnijih likova i pridonose nelinearnosti radnje. Sam lik može na više načina izgrađivati svoje sposobnosti ali skoro uvijek na štetu nečeg drugog-najčešće fizičkog izgleda. O ovoj igri toliko, a kada izađe full release, obećajemo de ćemo ovoj igri posvetiti više prostora.



THE ELDER SCROLLS-DAGERFALL

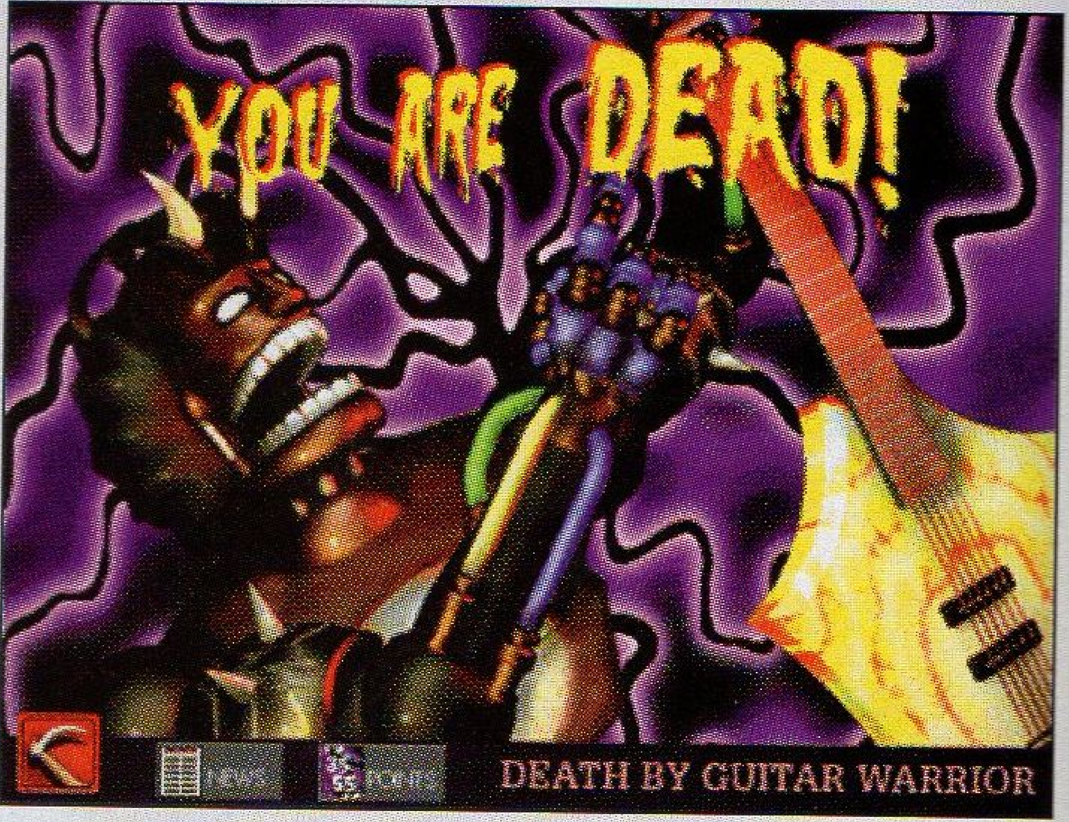
INTERACTIVE MAGIC

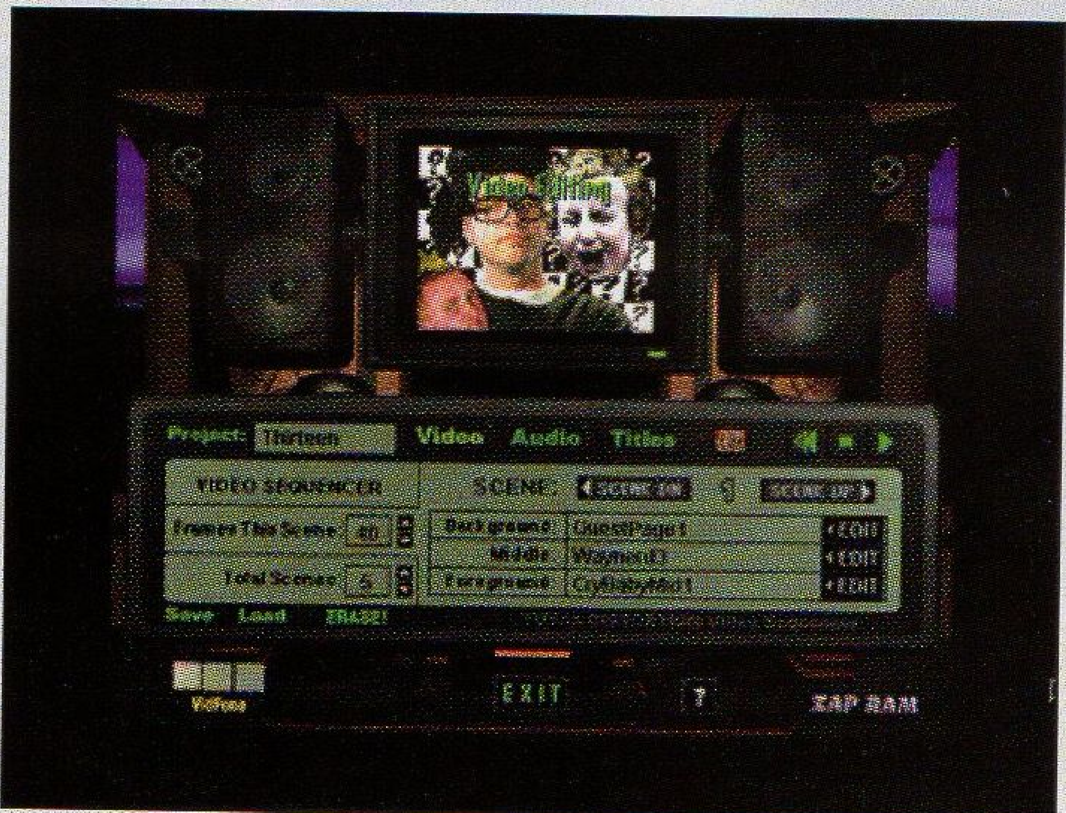
Platforma: PC . CD ROM/DISKETA

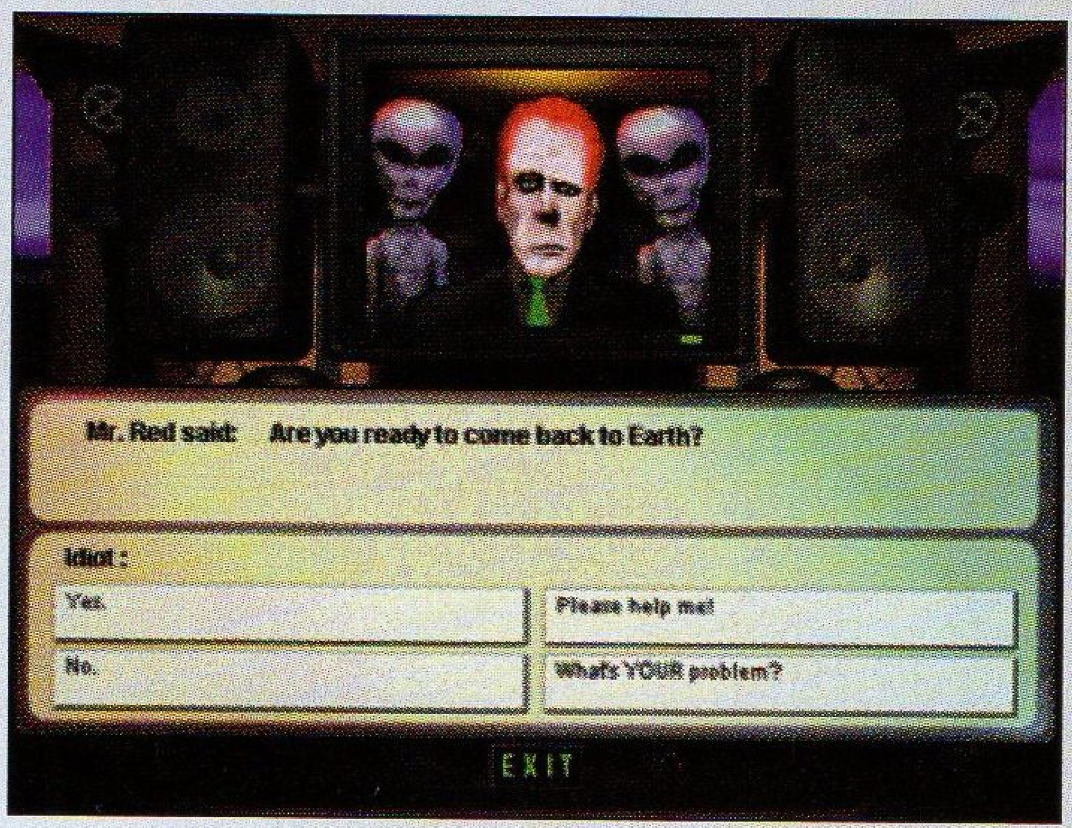
TOTAL DISTORTION

by NINO BJELOŠ

Ova avantura prvi je proizvod iz Pop Roket-a i za prvjenac je više nego dobra. Igru počinjete buđenjem iz šestotjedne kome kao posljedice vaših čestih putovanja između naše i Distortion dimenzije. Zahvaljujući tome što ste sve novce potrošili na izgradnju vašeg osobnog Media Tower-a u Distortion Dimenziji, ostali ste zaglavljeni u tom svijetu. Jedini način povratka je izrada video spotova koje ćete prodavati TV producentima na Zemlji i tako postati bogati i slavni. Prvo što morate istražiti je Media Tower koji se sastoji od tri nivoa. Najviše vremena ćete potrošiti na najgornjem gdje se nalazi polica za knjige od kojih svaka sadrži neki bitan trag ili informaciju ili neku igricu koja će vam odvući pažnju jer su sve vrlo zanimljive i zabavne. Kako ste vi ipak samo čovjek nemojte zaboraviti da se morate hraniti i spavati kako bi ostali u dobroj formi. Po hranu i piće idete u Sandwich Bar i Drink Bar koji se nalaze u Media Tower-u s tim da imate mogućnost pakiranja hrane za duga putovanja koja ćete vršiti po ovoj dimenziji. Spavanje bi bilo jednostavno kada ne bi bilo noćnih mora koje tjerate tako da, kojeg li iznenađenja, odigrate neku od "dream" igrica. Iako je većina igrica vrlo zabavna, nemojte zaboraviti koji je vaš primarni cilj - postati bogat i slavan režiser video spotova. Zato morate krenuti na put u Distortion Dimension u potragu za gitarskim ratnicima, boriti se protiv njih i pobjediti Metal Lord-a, sve to morate snimiti na video. Ne zaboravite ponijeti vašu gitaru jer se s njom borite protiv gitarskih ratnika. Način borbe je takav da se branite tako da odsvirate iste "rifove" kao i oni, a napadate sa svojim gitarskim solažama (nemojte se čuditi, ovo je ipak alternativni svijet). Kada ste skupili dovoljno video sekvenci, vratite se u Media Tower i bacite se na izradu.







Same video spotove radite na video sekvenceru, jedinstvenom dodatku u ovoj igri. Na njemu kombinirate zvučne efekte, snimljene scene, muziku, imate mogućnost kontrole dužine spota, broja scena, tri nivoa slike (foreground, middle ground i background) i različitih drugih stvari. Sve u svemu, imate dovoljno mogućnosti da napravite dobar video spot i na vama je da se iskažete. Zvuk u igri je izvrstan, što je i normalno jer je zvuk ono oko čega se vrti cijela priča. Kontrole su jednostavne, krećete se pomoću miša ili strelica na tastaturi, a predmete iz kutije za gitaru upotrijebljavate tako da kliknete na njih. Sa osobama razgovarate pomoću dijalog prozora koji se pojavljuje automatski kada na naletite na nekog. Sami dijalozi su napravljeni sa puno humora koji je vrlo karakterističan i podsjeća na Beaves i Butthead-a. Iako je ovo prva igra iz Pop Rocket-a, razni faktori, kao što su video sekvencer, orginalna ideja, grafika,zvuk, duga igrivost, obilje humora i mnogo igrica unutar same igre, dovoljni su nam da vam preporučimo nabavku ove, da je tako nazovemo, rock'n'roll avanture.

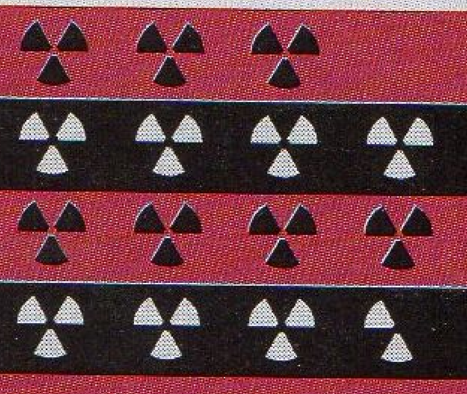
TOTAL DISTORTION

POP ROKET

Platforma: PC , CD ROM/DISKETA

Minimalna konfiguracija: 486 DX 40

4 Mb RAM , CD Double speed (CD verzija)

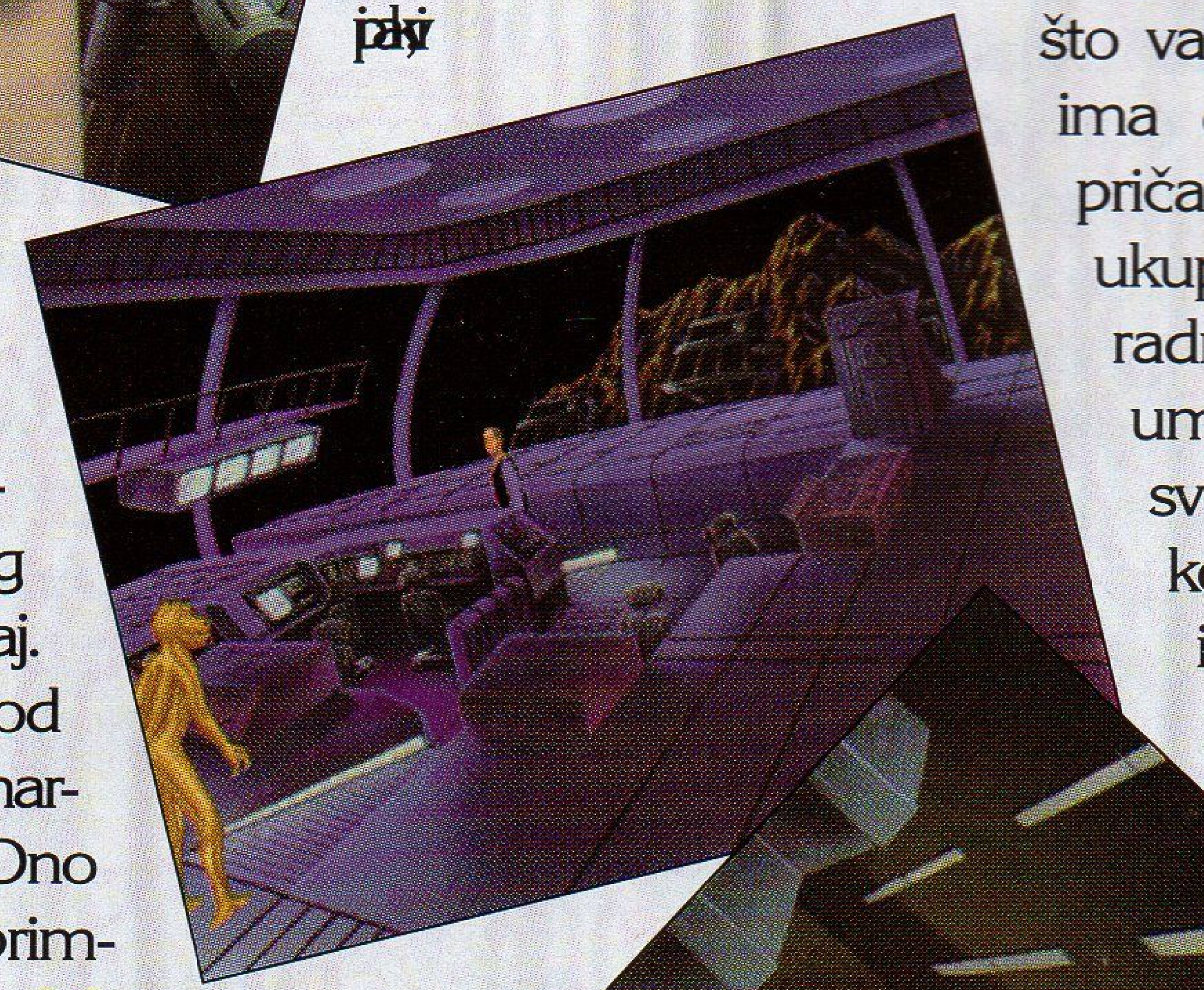


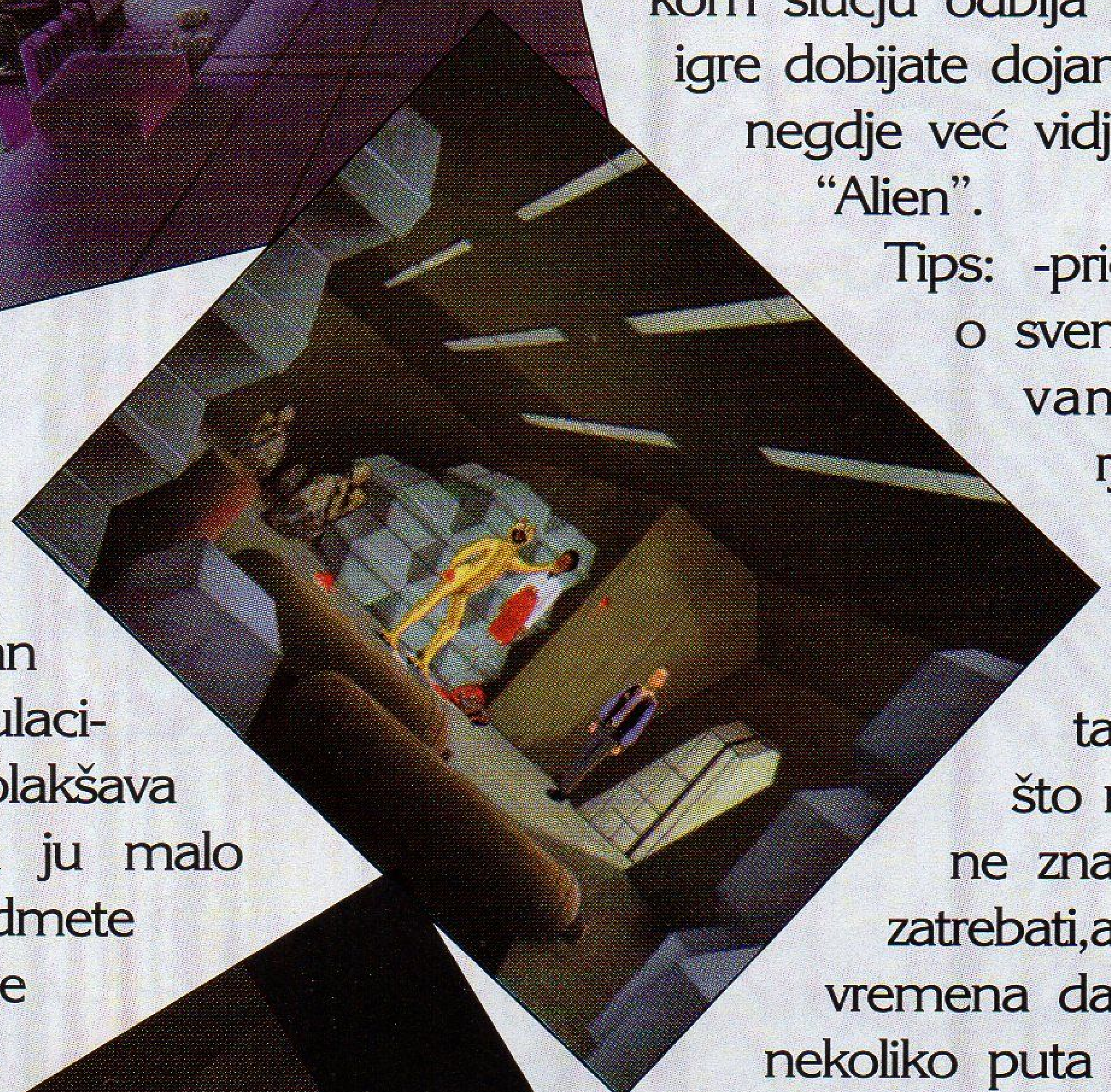
Dojam	☢ ☢ ☢
Igrivost	☢ ☢ ☢ ☢
Zvuk	☢ ☢ ☢ ☢
Grafika	☢ ☢ ☢ ☢
Konačna Presuda	**80**

ORION CONSPIRACY

by DENIS KOVAČIĆ

Došli ste odati posljednji pozdrav svome sinu koji je poginuo nesretnim slučajem. Bio je istraživač i radio je u stanici u udaljenom dijelu svemira. Istina, niste s njim dugo kontaktirali (možda i predugo) ali ste mu otac. Poslije sprovoda,netko ispod vrata progura poruku iz koje saznajete da smrt vašeg sina nije nesretni slučaj. Ovo je ukratko uvod u ovu zanimljivu Domarkovu SF avanturu. Ono što ćete odmah primjetiti je nepostojanje bilo kakvih opcija tipa uzmi,daj,upotrijebi i sl. Autori su to riješili na sljedeći način:kada kliknete na neki predmet koji je bitan za igru,pojaviće se opcije za manipulaciju tim predmetom. To u principu olakšava igru. No postoji jedna stvar koja ju malo otežava,a to je što na neke predmete možete djelovati samo ako imate određeni predmet s kojim ćete djelovati. Npr. kada dođete u dvoranu za vježanje i kliknete na mrežu za odbojku vaš lik će reći da je odbojka vrlo popularna ovdje,ali ako kod sebe imate kliješta tada će se pojaviti opcija za izrezivanje mreže. To zapravo znači da svaki puta kada pokupite novi predmet morate sve obići i probati ga negdje upotrijebiti,osim ako ne znate točno što treba učiniti s njim. Stanica je podijeljena na katove koji su spojeni liftovima. Ukupno ima četiri lifta (A,B,C i D),a najviše ćete upotrebljavati B i D liftove. Treba pohvaliti trud koji su autori uložili u kreiranju likova jer su napravili različite karaktere i u skladu s tim likovi tako govore i djeluju. To ćete i sami otkriti igrajući igru. Također je za pohvalu zaplet igre i problemi koji se stavljaju pred igrača. Loše u igri je to što u kasnijem tijeku radnje vaša uloga kao igrača je sve manja jer se sve svodi na to da slušate što vam drugi kažu i to napravite. Igra ima dobru grafiku,dobar zvuk,čak ni priča nije tako loša,ali ono što kvari ukupni dojam je loša igrivost. Cijela radnja se presporo odvija tako da umjesto brze i dinamične radnje sve postaje sporo,dosadno i u svakom slučju odbija igrača.Na kraju igre dobijate dojam da ste sve to negdje već vidjeli npr. u filmu "Alien".





Tips: -pričajte sa svima o svemu,razgovori će vam pomoći u rješavanju igre -isprobavajte razne kombinacije predmeta -pokupite sve što nađete,nikad se ne zna kada će vam zatrebati,a i uštedjeti ćete vremena da ne morate ići nekoliko puta u istu prostorpo predmete

THE ORION CONSPIRACY
DOMARK

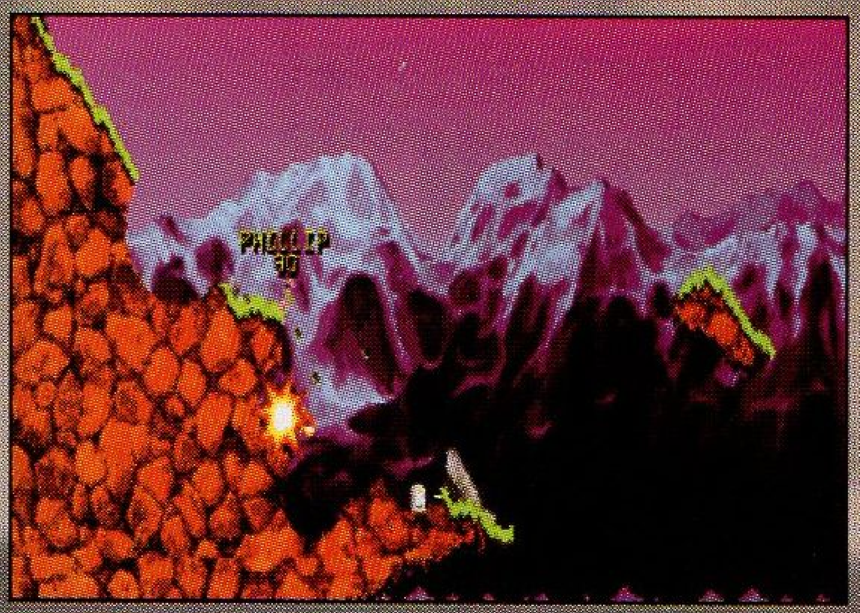
Platforma: PC
Minimalna konfiguracija: 386 DX 40
4 Mb RAM

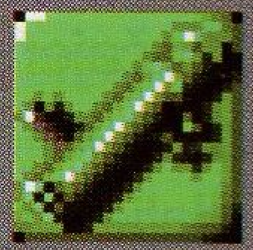
Dojam	☢ ☢
Igrivost	☢ ☢ ½
Zvuk	☢ ☢ ☢ ½
Grafika	☢ ☢ ☢ ½
Konačna Presuda	**55**

WORMS

by DENIS KOVAČIĆ

Da li ste ikada pitali što rade crvi kada ništa ne rade? Vjerovatno niste ali dečki iz Teama 17 ponukani tim pitanjem napravili su igru u kojoj nam daju svoj odgovor. O čemu se tu zapravo radi? Svi vi koji ste igrali Tanks, Tanx,Scorched Tanks ili neku sličnu igru odmah ćete prepoznati koncept igre,a za one neupućene malo pojašnjenja. Vaš zadatak je sa četiri crva pobijediti protivnika. To postižete ubijanjem njegovih crva. Sredstva kojima ćete to ostvariti su raznolika:od udarca šakom do zračnog napada. Također su raznolike i vrste terena na kojima ćete igrati svoje ratne igre. Kada odlučite koji će protivnički crv biti vaša žrtva,odaberete oružje i opalite. I to je to. Ako ste dobro naciljali pogodak će biti uspješan,a u protivnom ostaje vam (možda) još koji pokušaj. Kao što vidite koncept igre je vrlo jednostavan te stoga i zarazan. Ako je igra jednostavna ne znači da će i put do pobjede biti. Najteže će biti pogoditi neprijatelja i to zbog vjetra. Naime oružja možemo podijeliti ugrubo na dvije vrste: ona na koje vjetar utječe i ona na koje ne utječe. S ovim prvima stvar je sljedeća:morate odrediti nagib pod kojim ispucavate projektil, odrediti snagu ispaljenja,u sve to uračunati utjecaj vjetra i opaliti. To će u početku biti teže izvesti precizno ali samo vježba čini majstora. Još jedna otežavajuća okolnost je to da su crvi međusobno pomiješani tj. ne nalaze se na jednom kraju ekrana vaši crvi,a na drugom protivnički nego su nabacani navratnanos po cijelom terenu. Terena ima mnogo (prema nekim izjavama autora igre oko četiri milijuna),a da bi sve bilo zanimljivije postoje i tajni scenariji. Neki tereni imaju svoje specifičnosti na koje ćete morati obratiti pažnju tokom igre jer mogu imati presudnu ulogu(kako za pobjedu tako i za poraz). Npr. na snjegu se kliže dok na Marsu je gravitacija slabija pa crvi mnogo više skaču. Strategiju igranja vjerovatno ćete sami razviti igrajući,no za početnike malo





Bazooka-nanosi do 50 bodova štete.Može ozljediti i vašeg crva ako ispucavate preblizu neke mete. Vjetar ima utjecaja na let granate,a municije ima neograničeno.

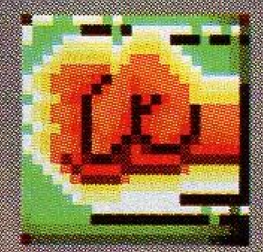
Homing Missile-bliži rođak bazuke,nanosi do 50 bodova štete ali morate biti pažljivi sa određivanjem snage. Obično imate dva po misiji.

Granate-dobra je za lobove.Vjetar nema utjecaja na nju,no morate odrediti dužinu fitilja(1-5 sekundi).U neograničenim količinama.

Cluster Bomb-razdvaja se na pet manjih bombi od kojih svaka nanosi do 30 bodova štete. Imate pet bombi po misiji.

Shotgun-jedino oružje kojim možete pucati dva puta u toku jednog poteza. Nanosi 25 bodova štete.

Uzi-može nanjeti štetu na više crva ako vam stoje na putu.



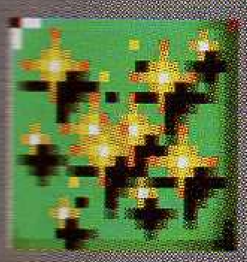
Fire Punch-ako stojite blizu protivničkog crva,možete ga pomoću ovog udarca gurnuti s ruba.

Dragon Ball-slično Fire punchu ali ne morate biti blizu protvničkog crva.Također dobro za guranje crva sa ruba.

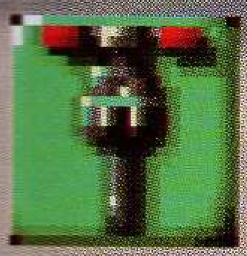
Dynamite-nanosi 75 bodova štete ali morate brzo pobjeći od mjesta gdje ste ga postavili da ne bi nastradao vaš crv.

Land Mines-nanosi 50 bodova štete. Na početku igre već se nalaze razmještene po terenu pa zato pazite.

Air Strike-imate jedan po misiji. Kada ga aktivirate avioni bace cluster bombe. S ovim možete uništiti i mostove.



Teleporter-imate dva po misiji. Omogućuje vam da prebacite crva bilo gdje na terenu.



Pneumatic Drill-također za kopanje tunela ali u okomito smjeru.

Blowtorch-služi za kopanje tunela ali može poslužiti i kao oružje. Nanosi 15 bodova štete.

Bungee-kada želite skočiti sa ruba ovo uže vam omogućuje da se prizemljite sigurno. U praksi je malo teže izvesti točan skok da ne nastradate.

Girder-s ovim možete raditi teren tamo i gdje ga nema.

Kamikaze Move-odvedite crva gdje želite i on će raznjeti sve oko sebe i sebe.

Prod-guranje protivnika.

Ninja Rope-služi za penjanje po liticama.

pomoći. Postoje dvije osnovne strategije ili dva načina igre sa raznim varijacijama. To su igrati pošteno i nepošteno. Prvim načinom igre smatra se kada ne skrivate crve,ne kopate tunele i sl. Drugi način je kada sve to radite. Koliko su uspješni jedan i drugi način provjerite sami. Podjela na ove strategije je samo uvjetna i ne morate je shvaćati doslovno. Po terenu na kojem igrate razmještene su mine te se pazite(teže se uočavaju). Dok se vi zabavljate ubijajući protivničke crve ponekad obratite pažnju na kutije koje padnu sa neba. U njima se nalaze dodatna oružja(broj nekih oružja je ograničen) ili ako imate sreće neko bonus oružje. U bonus oružja se ubrajaju:ovca(ne dajte da vas prevari;to je vrlo snažna bomba maskirana kao ovca),banana bombe(mogu nanjeti i do 75 bodova štete,bacate ih kao i obične bombe) i minigun(tu se nema šta puno govoriti-u bliskoj borbi minigun je zakon). Tehniku kojom ćete voditi bitke možemo također uvjetno podijeliti na oružja za ubijanje i predmete koji će vam pomoći da vas teže ubiju. No naravno ne postoji nikakva prepreka da protivnika ne zavarite. Ima li se još što za reći? Vjerovatno ima puno toga ali ne želimo vas zamarati nepotrebnim i suvišnim. U igru je uloženo puno truda i rezultati su vidljivi. Igra je jednostavna za igranje,vrlo brzo ćete shvatiti osnovni način igre,a kada jednom uđete u štos, tko zna gdje vam je kraj.

WORMS

OCEAN

Platforma: PC . AMIGA

Minimalna konfiguracija: 386 DX 40

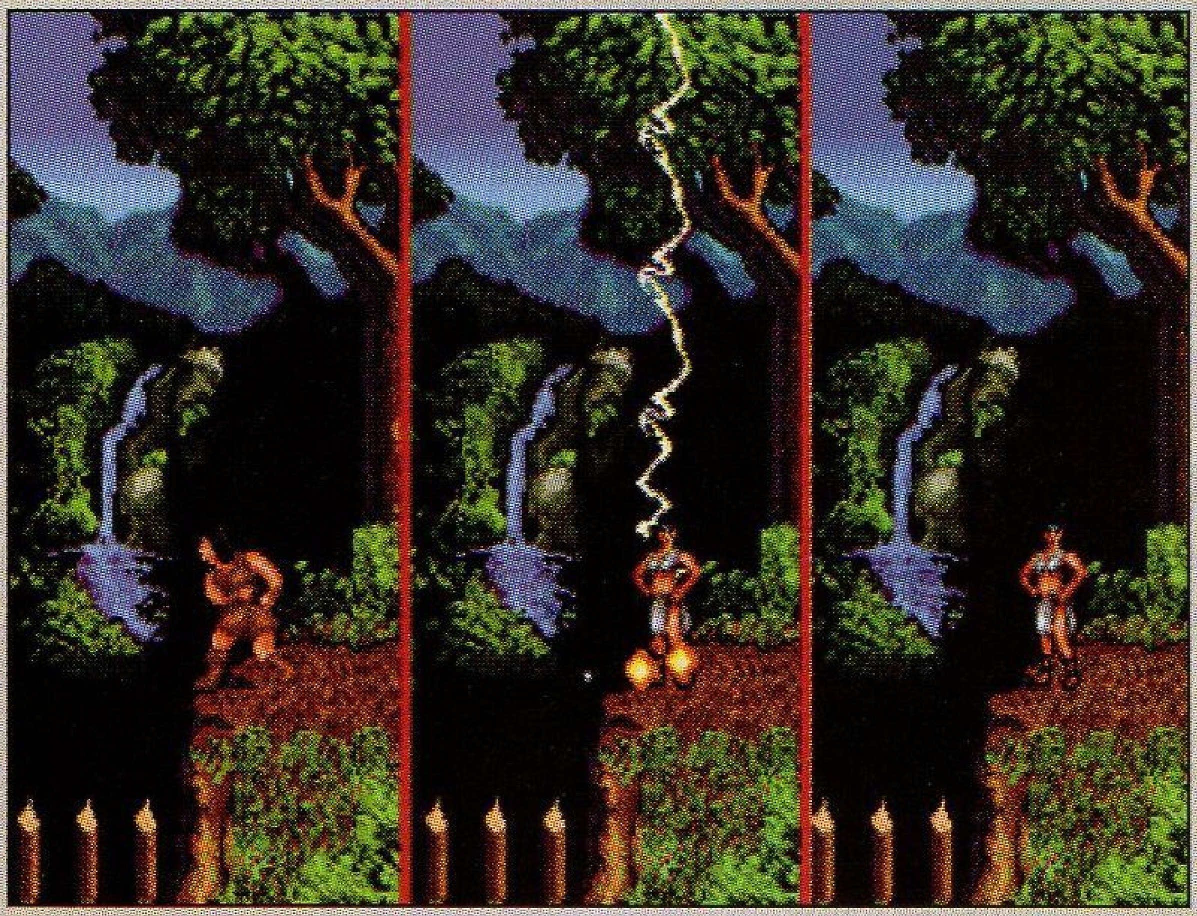
4 Mb RAM // A500 - A 4000

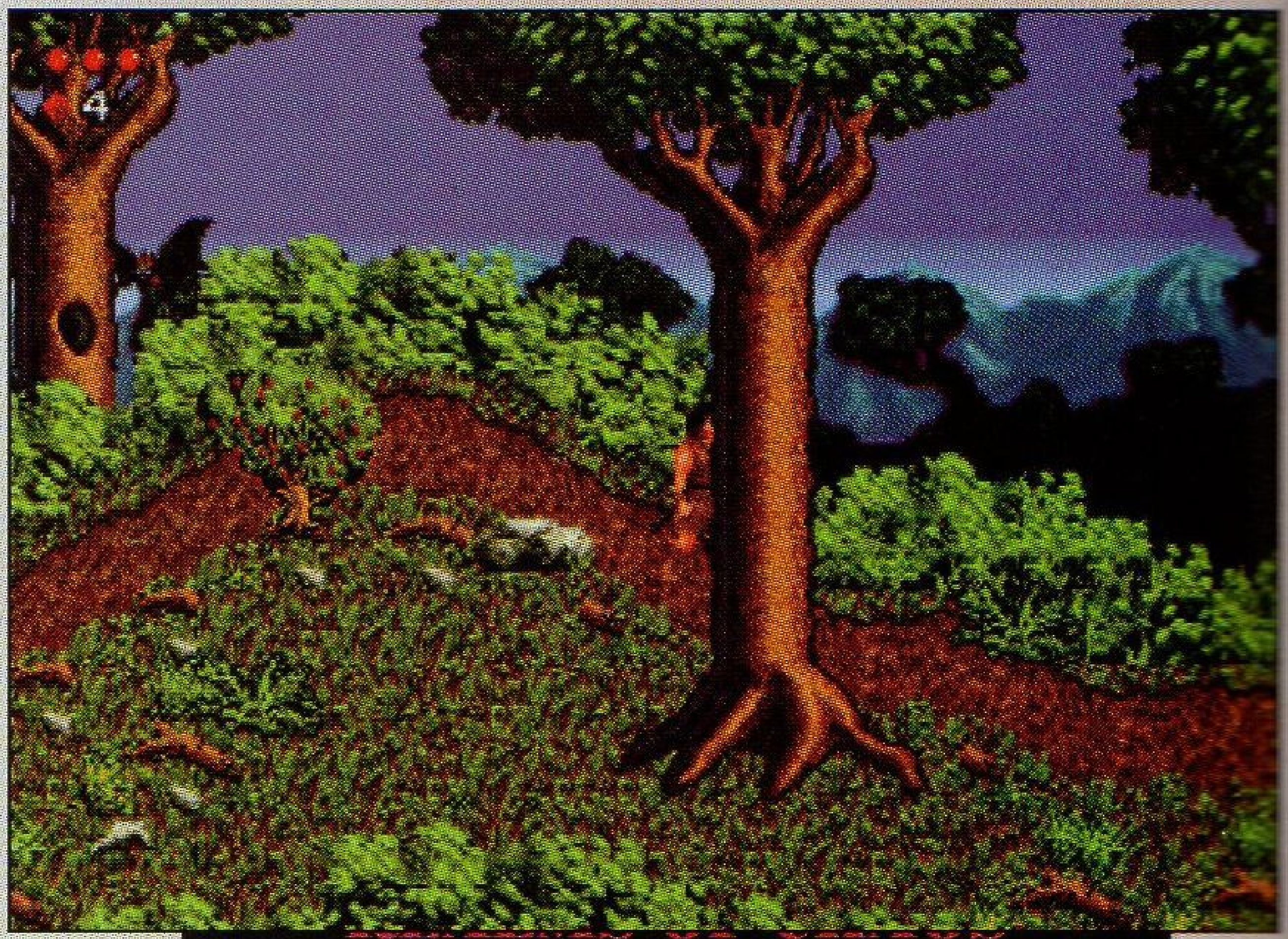
Dojam	☢ ☢ ☢ ☢
Igrivost	☢ ☢ ☢ ☢ ☢
Zvuk	☢ ☢ ☢ ☢
Grafika	☢ ☢ ☢
Konačna Presuda	**8 8**

REALMS OF CHAOS

by MARTIN WEISS

Za sve ljubitelje scroll-screen igara, iz software-ske kuče Apogee stiže nam novost pod imenom “Realms of Chaos”. Ovo nije klasična “skači i pucaj” igra tipa Jazz Jackrabbit, već će naglasak biti stavljen na borbu između likova, a manje na skakanje i trčanje kroz nivoe. U igri su zastupljena dva lika: muški, imenom Endrick te ženski, imenom Elandra. Ono što je ovdje interesantno je da likove ne birate prije početka igre i vodite svakog zasebno, već imate mogućnost njihovog kombiniranja unutar same igre. Svaki od njih ima svoje prednosti i mane pa treba prilično vježbe da bi se to iskoristilo prilikom napada različitih vrsta neprijatelja. tako npr. Endrick ima jače oružje (mač) i više snage, dok Elandra ima duži skok, brže trči i ispaljuje vatrene kugle. Prilično zanimljivo zvuči, zar ne? Zvučni efekti u igri svode se na pucketanje grana pri hodanju šumom i kapanje vode u pećini, no izvedeni su prilično dobro. Melodija unutar igre je ono čemu se može prigovoriti - prosječne kvalitete i monotone melodije koja se stalno ponavlja, s time da nije podržan AWE 32 (ali za utjehu igra koristi General midi, tako da, ako imate Wavetable Sound karticu, možete uživati u nešto boljem zvuku). Grafika je također oko prosjeka, a sve se temelji na klasičnoj sprite-animaciji tj. likovi se kreću linearno kroz igru se ne mijenjaju. Bilo bi, ako ništa drugo, naivno očekivati neku ultra-mega-cool igru ovog tipa s obzirom na poplavu 3D igara u SVGA grafici, ali za ljubitelje ovakve tematike ovo bi trebala biti dobra vijest jer im Realms of Chaos donosi neke novosti vezane za ovaj tip igara.





APOGEE

Platforma: PC , CD ROM/DISKETA

Minimalna konfiguracija: 386 DX 40

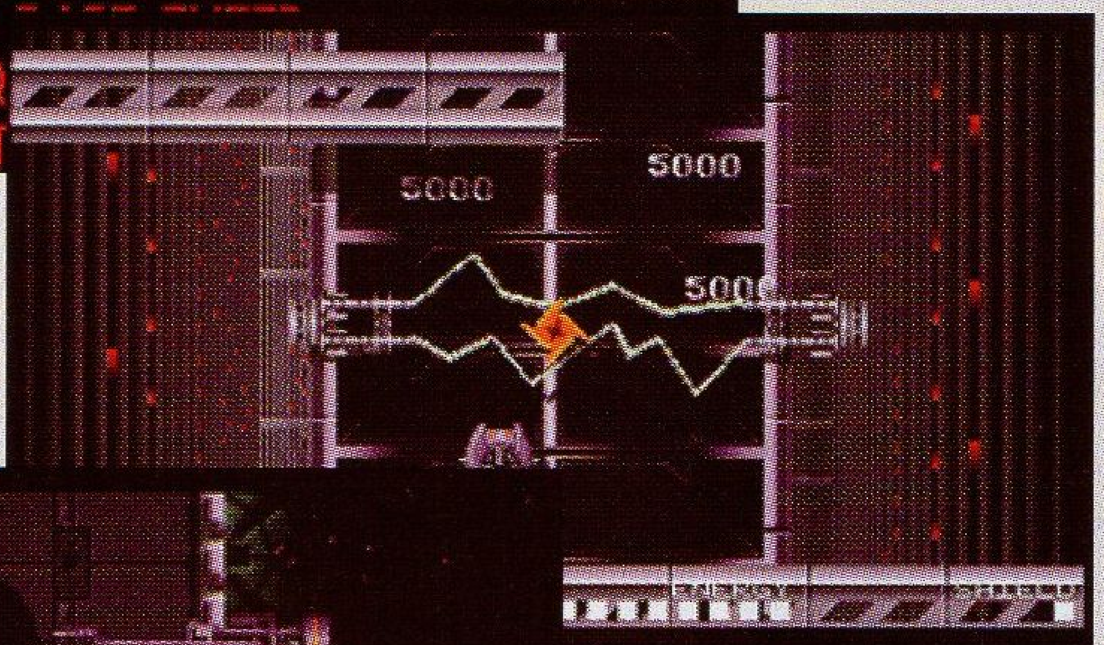
4 Mb RAM , CD Double speed (CD verzija)

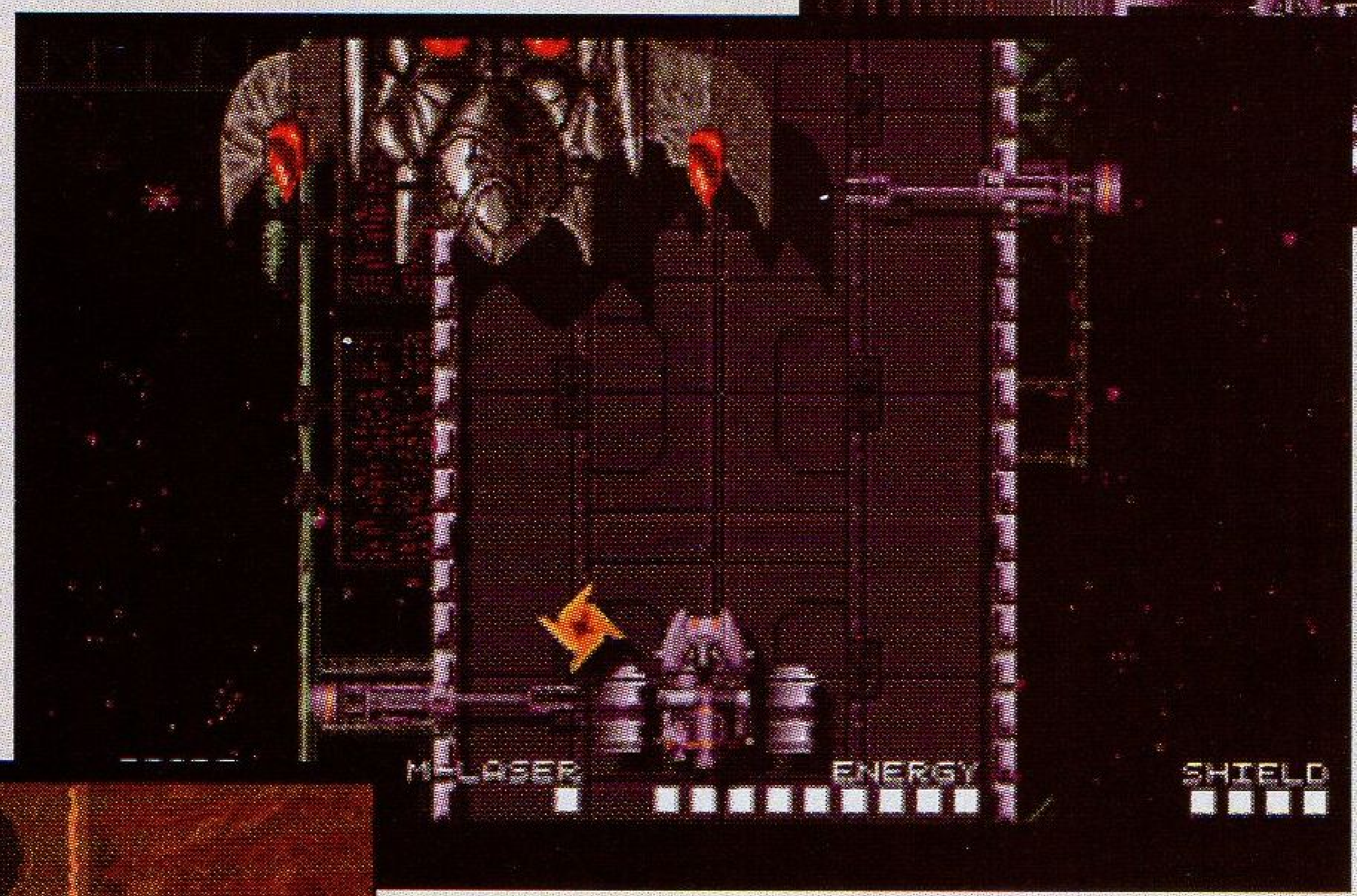
Dojam	
Igrivost	
Zvuk	
Grafika	
Konačna Presuda	73

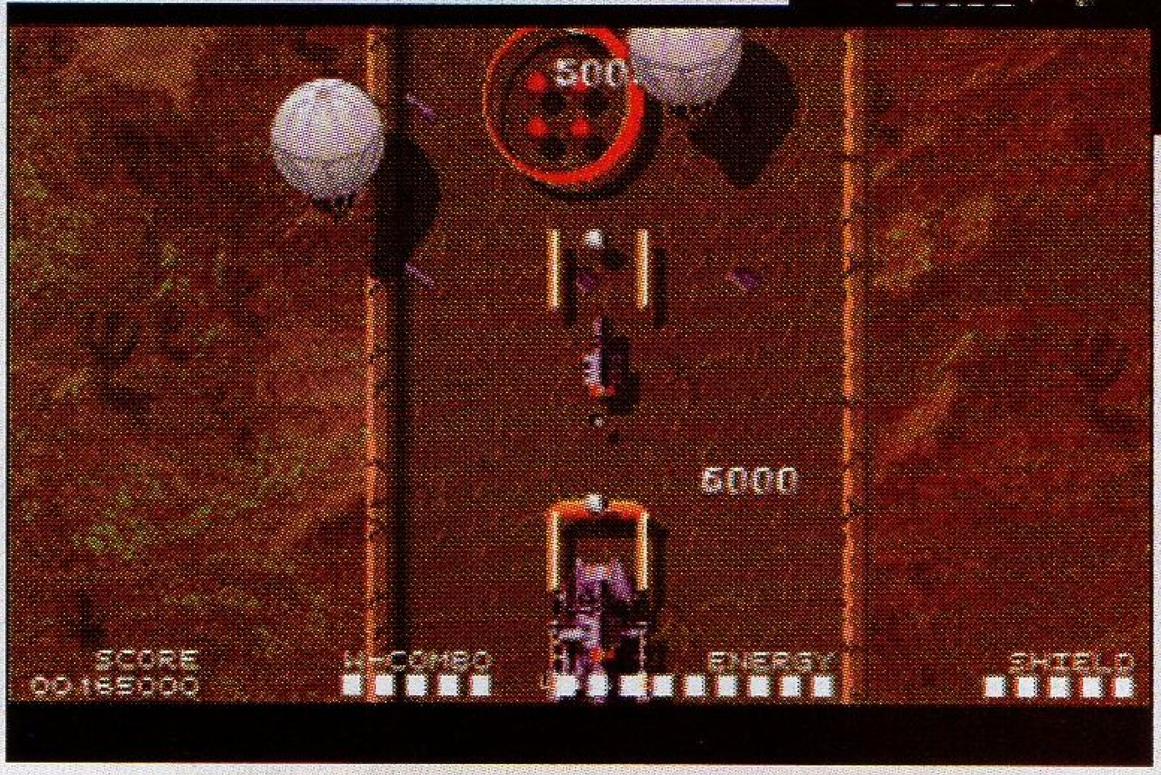
HIGHWAY HUNTER

by NINO BJELOŠ

Highway Hunter je klasična arkadna scrool-screen igra u kojo vam je cilj uništiti sve što vam se nađe na putu, sa jednom "sitnom" promjenom, u odnosu na ostale igre ovog tipa, koja vam ograničava kretanje tj. postoji cesta na kojoj morate održati vaše vozilo (ovakvo nešto nisam nikad prije vidio). Vozilo koje vam je dodijeljeno nosi zanimljivo ime: Multi-Attack Super Turbo Energy Ranger ili skraćeno MASTER (Odnekud mi je poznato to ime...hmmm..?!?). Igru počinjete kretanjem iz kampa kojeg vodi Axis iz Allied Planets-a i putem će te susretati nevjerovatan broj različitih neprijatelja, pokušavajući proći kroz tri epizode i 15 nivoa od kojih se sastoji ova igra. Na tom putu moći ćete skupljati razne dodatke koji će vam pomoći da dobijete nova oružja i jače štitove. Veliki broj opcija pruža vam mogućnost da namjestite nivo igre onako kako vam najviše odgovara. Tako imate 4 različite brzine igranja i tri nivoa težine. Epizode možete igrati jednu za drugom (igra automatski prelazi na drugu) ili jednu po jednu. Kontrole su jednostavne: strelice vam služe za upravljanje a Space za pucanje, a postoji mogućnost igranja pomoću miša ili joysticka. I sama igra je jednostavna ali zabavna sa dugim vjekom igrivosti. Da igra ipak ne bi bila prejednostavna, u igru je dodana prije spomenuta cesta, koja ne samo da vam ograničava kretanje već vas može i uništiti tako da je način vožnje isto bitan za razvoj igre. Grafika u igri nije samo dobra već je sjajna, vjerovatno jedna od najboljih što se tiče kategorije 2D igara rađenih u VGA modu sa 256 boja. Skrolanje ekrana je, kao i objekti na sceni, uzvedeno vrlo glatko, dok pozadina stvara stvaran dojam izdignutosti ceste od tla. U slučaju da nemate Sound Blaster ili kompatabilnu zvučnu karticu igrat ćete bez zvuka, što je veliki gubitak jer su zvučni efekti jako dobri i izvrsno služe svrsi podizanja atmosfere tijekom igranja. Moj je dojam da je ono što čini ovu zabavnom prvenstveno grafika dok je još jedan plus igri to što nema nikakvih bugova. Ako volite dobru zabavu bez nekog velikog zamaranja vaših moždanih stanica svakako nabavite ovu igru.







HIGHWAY HUNTER

OMEGA INTEGRAL SYSTEMS

Platforma: PC , CD ROM/DISKETA

Minimalna konfiguracija: 386 DX 40

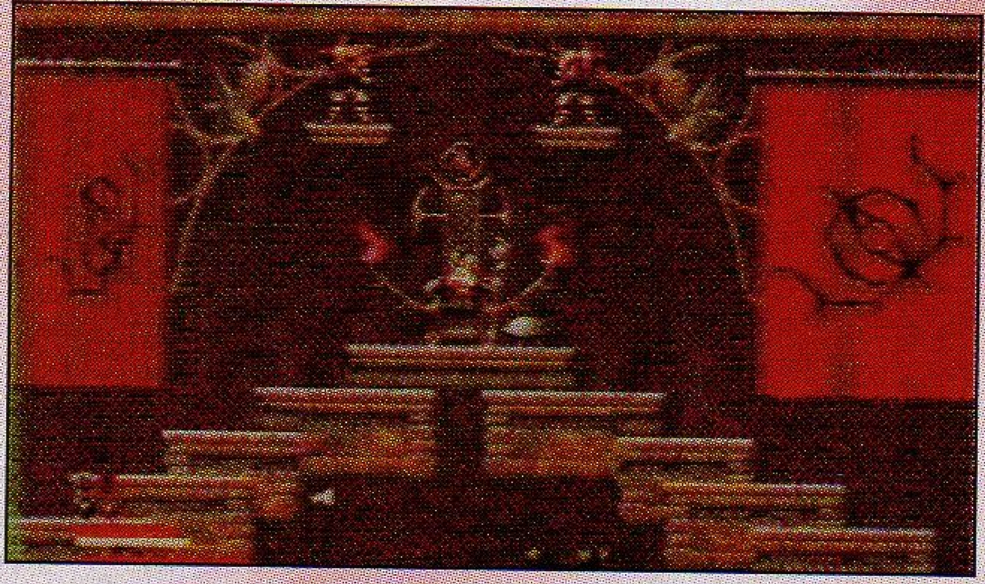
4mb RAM , CD Double Speed (CD Verzija)

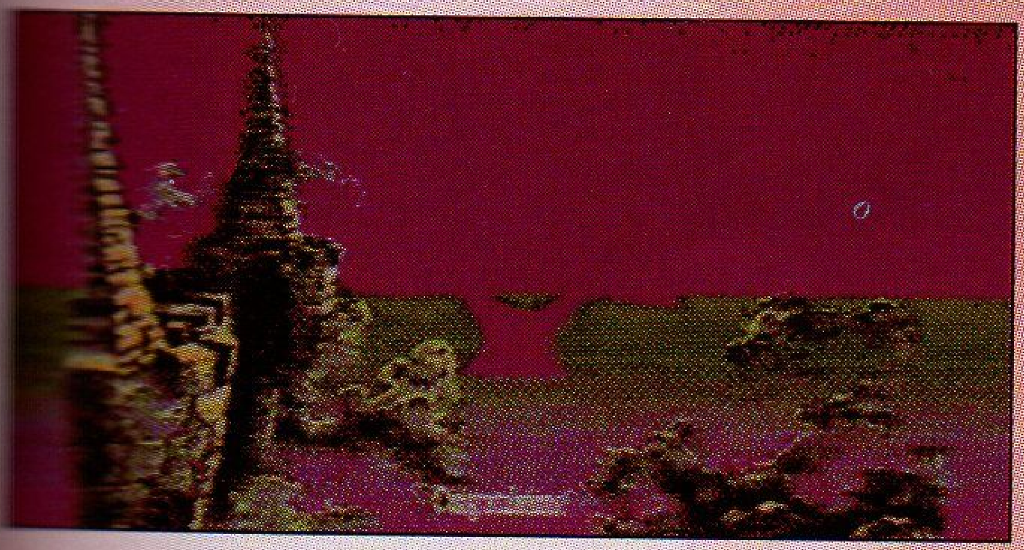
Dojam	☢☢☢
Igrivost	☢☢☢☢▲
Zvuk	☢☢☢
Grafika	☢☢☢
Konačna Presuda	6 6

ODISSEY

by DENIS KOVAČIĆ

Vjerovali ili ne, iza gore navedenog naslova krije se pravo remek djelo. Pošto smo u zadnje vrijeme suočeni sa navalom uglavnom očajnih igara za prijateljicu koje potiječu iz zemalja bivšeg istočnog bloka (čast izuzetcima), ova igra je pravo osvježenje na tržištu. Da ne duljimo Odyssey je klasična platformska arkadica, gdje vi kao glavni lik morate uništiti zlog kralja.Sama radnja se odvija među ostrvima Suštine, kojih ima ukupno sedam:tri sa kristalima,tri sa ključevima i otok sa kraljevim zamkom. Pored odlične grafike, igra sadrži mogućnost da se vi kao čovjek pretvorite u jednu od deset različitih formi, zavisno o situaciji u kojoj se nalazite. Da bi ste to postigli morate sakupiti deset kristala koji vam ogućuju transformaciju. Te forme su: 1. VJEVERICA (F1) - ima mogućnost skakanja, sitna je i lagana,pa se može zavla čiti u razne rupe i hodati po razapetim užadima. 2. KAMEN (F2) - jak je i brz,pa može razbijati slabe zidove,te sa njim možete pregaziti ostale životinje kao što su pauci. 3. ŽDRAL (F3) - brz na otvorenom i može visoko letjeti, ali zbog svoje nespretnosti slab je u malenim prostorima. 4. ZELENI ČOVJEČULJAK (F4) - pripada lokalnim stanovnicima, pa stoga može ulazi ti u njihove kuće i dozivati ih fućkanjem. 5. BUBA ŠVABA (F5) - ima jaki oklop, može se penjati po zidovima,ali je prilično spora. 6. ŠIŠMIŠ (F6) - možete ga upotrebljavati samo u pečinama i omogućava gledanje tamo gdje nema svjetla. 7. SKAKAVAC (F7) - daleko i visoko skače, a mana mu je ta da mu doskok ne možete kontrolirati. 8. PAUK (F8) - ima istu ulogu kao buba švaba, samo što je brži, slabije oklopljen i kada ste u njegovom obliku pauci vam nemogu ništa.





9. MAČKA (F9) - brza je,dobar skakač,te ima odličan skok iz mjesta. 10. VRABAC (F10) - mali je i okretan, ali je slab i nemože visoko letjeti.

I za kraj nekoliko savijeta za lakši završetak igre. Prvo obiđite tri otoka sa kristalima (Eqvus, Buteo, Epeira),kako bi ih pokupili i proširili njihovo djelova nje na otok sa dvorcem. Nakon toga prođite tri otoka sa ključevima od dvorca (Vorgula, Leo, Gyps) i nakon toga otiđite na kraljev otok (Raphus). Kada dođete do samog kralja uvidjeti ćete da mu se nemožete približiti jer uvijek baci nekakvu čaroliju.Stoga otiđite u prostoriju odmah ispod kraljeve dvorane, sa skakavcem skočite na lijevu platformu, pretvorite se u pauka i popnite se što bliže ispod kralja. Nakon toga strijelci iznad kralja bi trebali početi pucati i tako če raniti kralja.Zatim otiđite u glavnu dvoranu,prikradite se kralju u obliku buba švabe,pretvorite se u čovjeka i ubijte ga. Nakon toga pogledati ćete završnu sekvencu i to bi bilo sve.

ODYSSEY

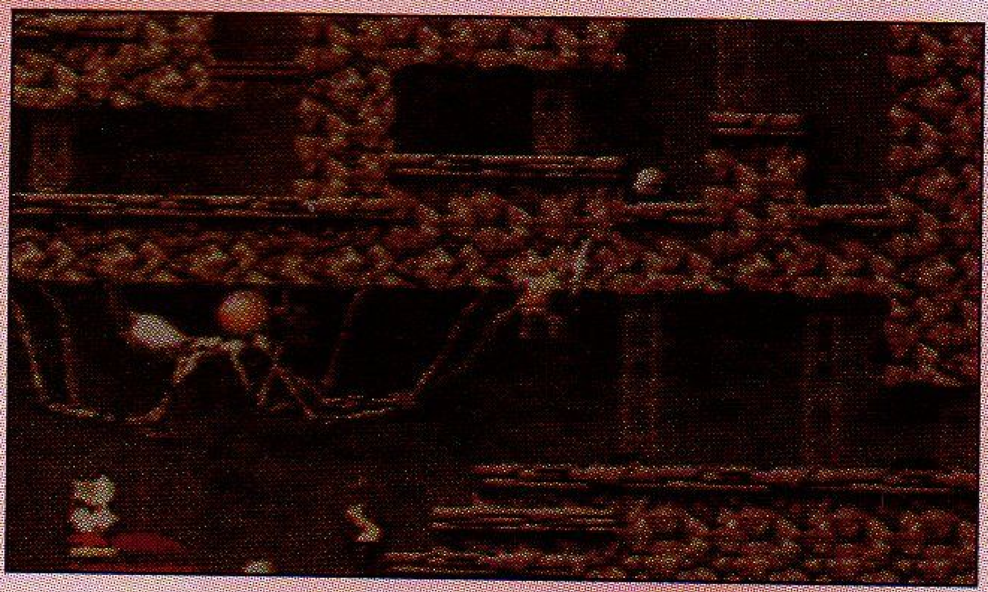
AUDIOGENIC SOFTWARE

Platforma: AMIGA

Minimalna konfiguracija: AMIGA 500-4000

Dojam	☢ ☢ ☢
Igrivost	☢ ☢ ☢ ☢
Zvuk	☢ ☢ ☢
Grafika	☢ ☢ ☢ ☢

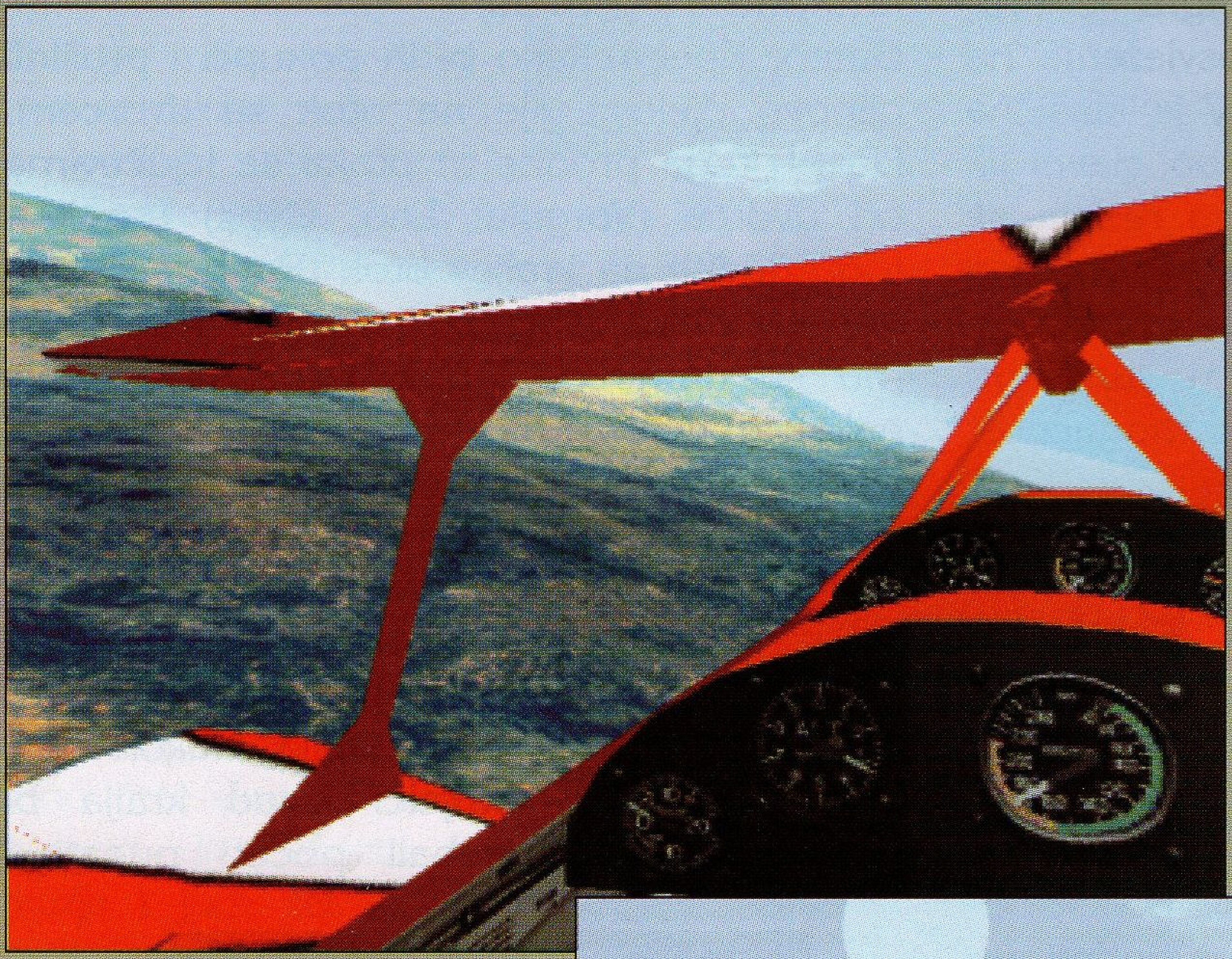
Konačna Presuda 73



FLIGHT UNLIMITED

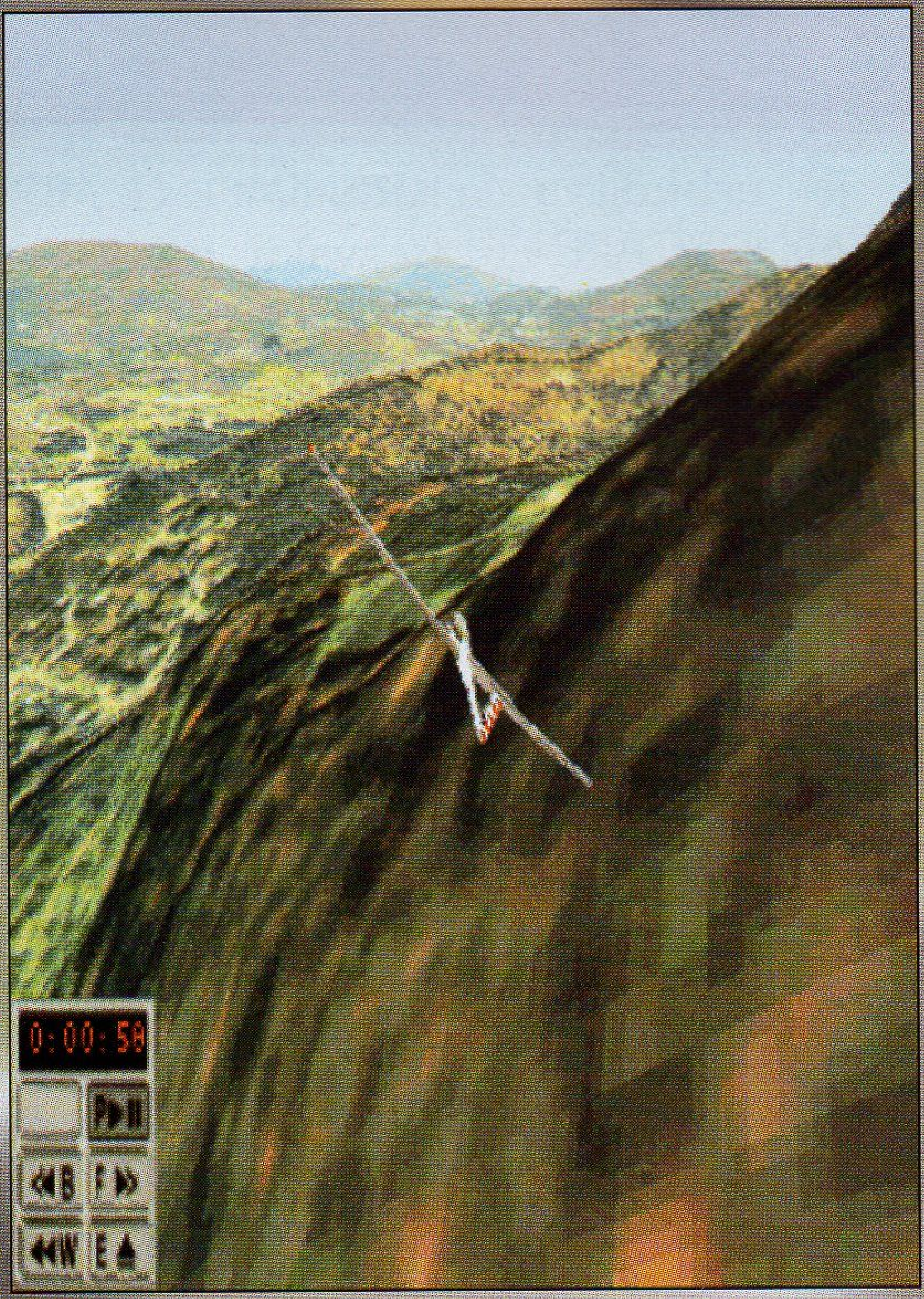
by SINIŠA OBRČ

Flight Unlimited remek-djelo kompanije Looking Glass Tehnologies koja vam možda zvuči nepoznato, ali je stajala iza grafike System Shocka i Ultime Underworld. U ovoj akrobatskoj simulaciji osjetiti ćete sve užitke letenja bez potrebe da nešto uništite kao što je to u većini letačkih simulacija.

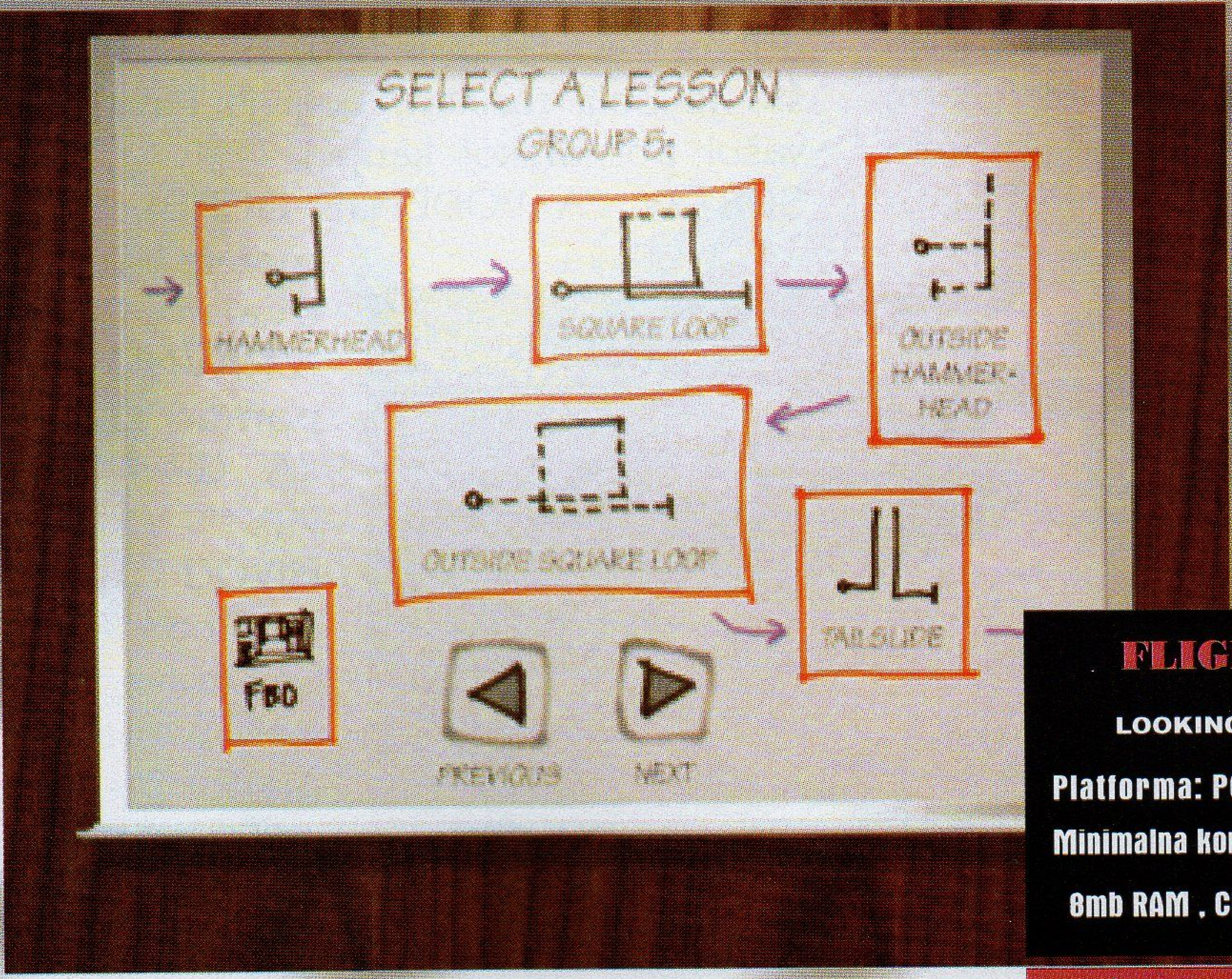


Nakon startanja igre primjetiti ćete da nema animiranog uvoda već samo slika u visokoj rezoluciji (ja sam očekivao više). Počinjete iz operativnog središta ili skraćeno FBO. To vam je prostorija u kojoj možete izabrati zrakoplov kojim ćete letjeti, pregledati vaš pilotski dnevnik, promjeniti polaznišni aerodrom te naučiti letjeti uz pomoć instruktora. FBO prostorija realistično je izvedena i 3D kretanje u njoj je sasvim glatko. Kad smo već kod aviona, možete izabrati Decathlon, Pitts, Extra, Sukhoi i Grob. Svaki zrakoplov ima svoje karakteristike, npr. Decathlon je stabilan ali ne previše uzbudljiv, od Su-31 ćete dobiti vrtoglavicu, dok Grab nema motora - zastrašujuće zar ne?! Za svaki avion postoji spis sa njegovom kratkom poviješću i karakteristikama. Opcije u letu pozivate sa ESC tipkom - ovdje možete podesiti zvukove, grafiku i detaljnost prikaza u igri. Te opcije su kao slikovnica za djecu, a tako jednostavno grafički uređene opcije nisam ni u jednoj simulaciji vidio - te sličice može svatko razumjeti. Aerodromi koji vam stoje na raspolaganju su Denali, Alaska; Springfield, Vermont; Skybryce, Virginia; Waterville, Maine i Sedona, Arizona. Kad odaberete jedan aerodrom ograničeni ste na njegovu okolinu; nema letenja sa jednog mjesta na drugo kao u Flight Simulatoru 5.1. Teren oko aerodroma je napravljen na temelju aerofotografija oko stvarnih aerodroma. Na 2.5 km visine to stvarno izgleda super realistično ali ako se spustite niže nećete vidjeti drveće ni čovjekom stvorene građevine malo monotono zar ne. Pogleda iz aviona ima napretek, a najbolje je prvo naučiti letjeti uz pomoć instruktora koji vaz kroz svaku lekciju vodi korak po korak. Prvo se svaki manevar prikazuje na crtaćoj ploči gdje možete vidjeti sve detalje o manevru - brzinu, visinu, nagib za svaku pojedinu fazu manevra. To bi bila teorija dok je praksa malo teža, kao i uvijek. Kad letite

vježbu, virtualni instruktor letenja vam prvo izvede potpuni manevar i onda tek daje vama da probate. Ako nešto radite krivo on će vas upozoriti zvučno ili vizualno. Postoji čak 30 raznovrsnih poduka o letenju od održavanja nivoa leta do tzv. kubanske osmice. Na kraju svake poduke dobiti ćete ocjenu i savjet kako da učinite bolje drugi put. Ako se strmoglavite na zemlju i pomislite da je sve gotovo iskoristite TAB koji će za vas učiniti čudo i vratiti vas ponovo na neku sigurniju visinu.



UPUTE ZA (NE)LETAČE -Ne pretjerajte sa kontrolama. Sve upravljačke pokrete izvodite polako i umjereno. Nagle promjene mogle bi brzo vaš zrakoplov dovesti u nepriliku -Koristite se kormilom pravca, znam da se može i bez njega ali ako želite potpuno osjetiti letenje koristite se svim upravljačkim kontrolama. -U Flight Simulatoru možete uvijek pritisnuti x i sletjeti na obližnji aerodrom dok u Flight Unlimited-u toga nema, već sami morate sletjeti. -3D pogled iz kokpita simulira okretanje glave pravog pilota u zrakoplovu. Priviknite se na taj pogled jer to vam može olakšati izvođenje složenijih akrobacija.



Zaključak: Ako se odlučite za igranje ove igre, ne pokušavajte je igrati ispod 486DX66 jer minimalna opcija 486DX33 nije za ljude slabih živaca. Flight Unlimited pojede vašu procersku snagu i memoriju za doručak. Kao veliki plus bi naveo izvrstan pregledan priručnik za letenje koji dobijete sa original igrom iz kojeg se puno toga može naučiti. Realizam upravljanja zrakoplovom oduševiti će svakog ljubitelja simulacija dok će vam fotorealistični krajolik omogućiti uživanje u panoramskom letenju. Možda će nastavak ove igre pružiti užitak igranja u dva igrača ili pak nešto drugo. Letite bez granica.

FLIGHT UNLIMITED

LOOKING GLASS TECHNOLOGIES

Platforma: PC , CD ROM

Minimalna konfiguracija: 486 DX 40

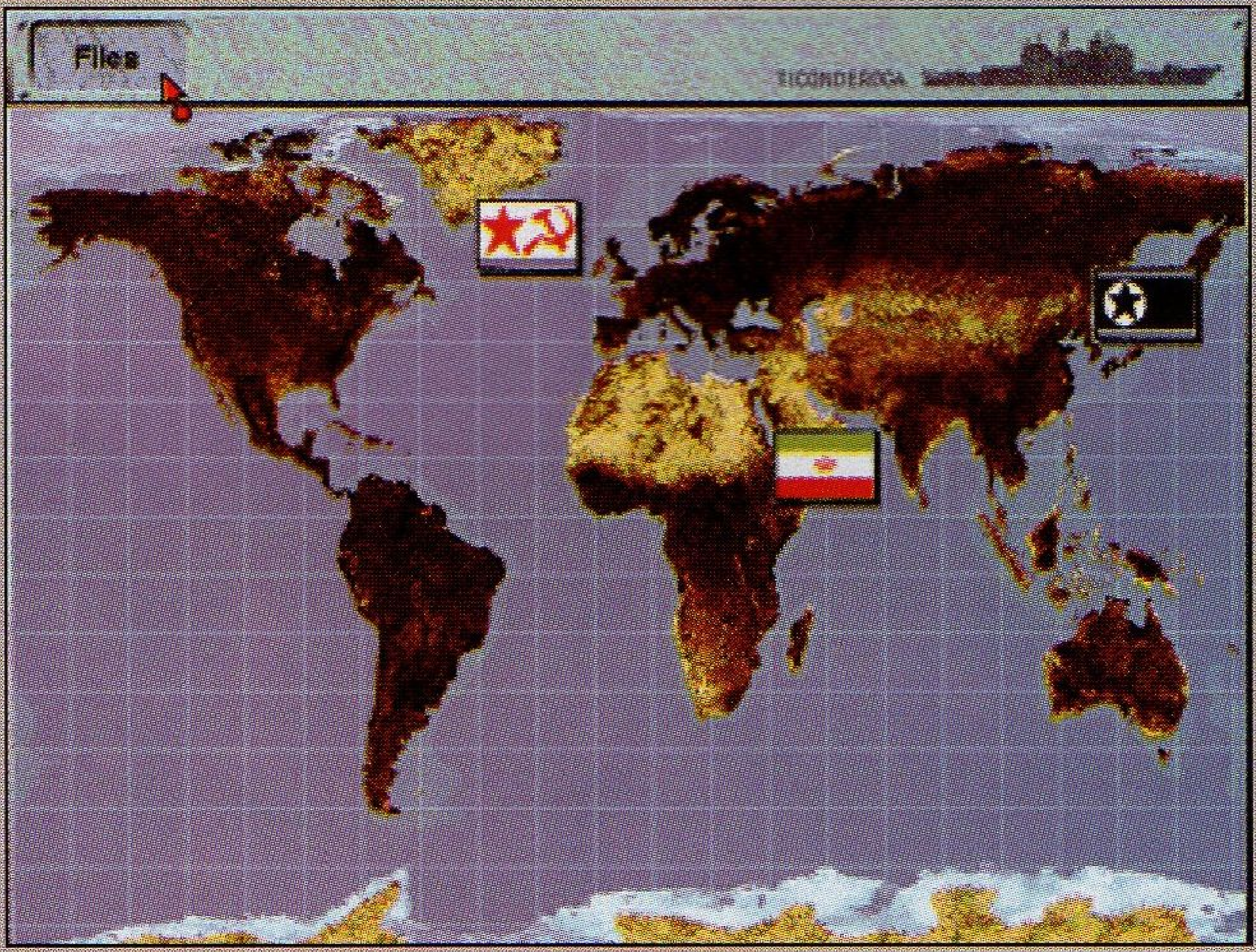
8mb RAM , CD Double Speed

Dojam	
Igrivost	
Zvuk	
Grafika	
Konačna Presuda	**80**

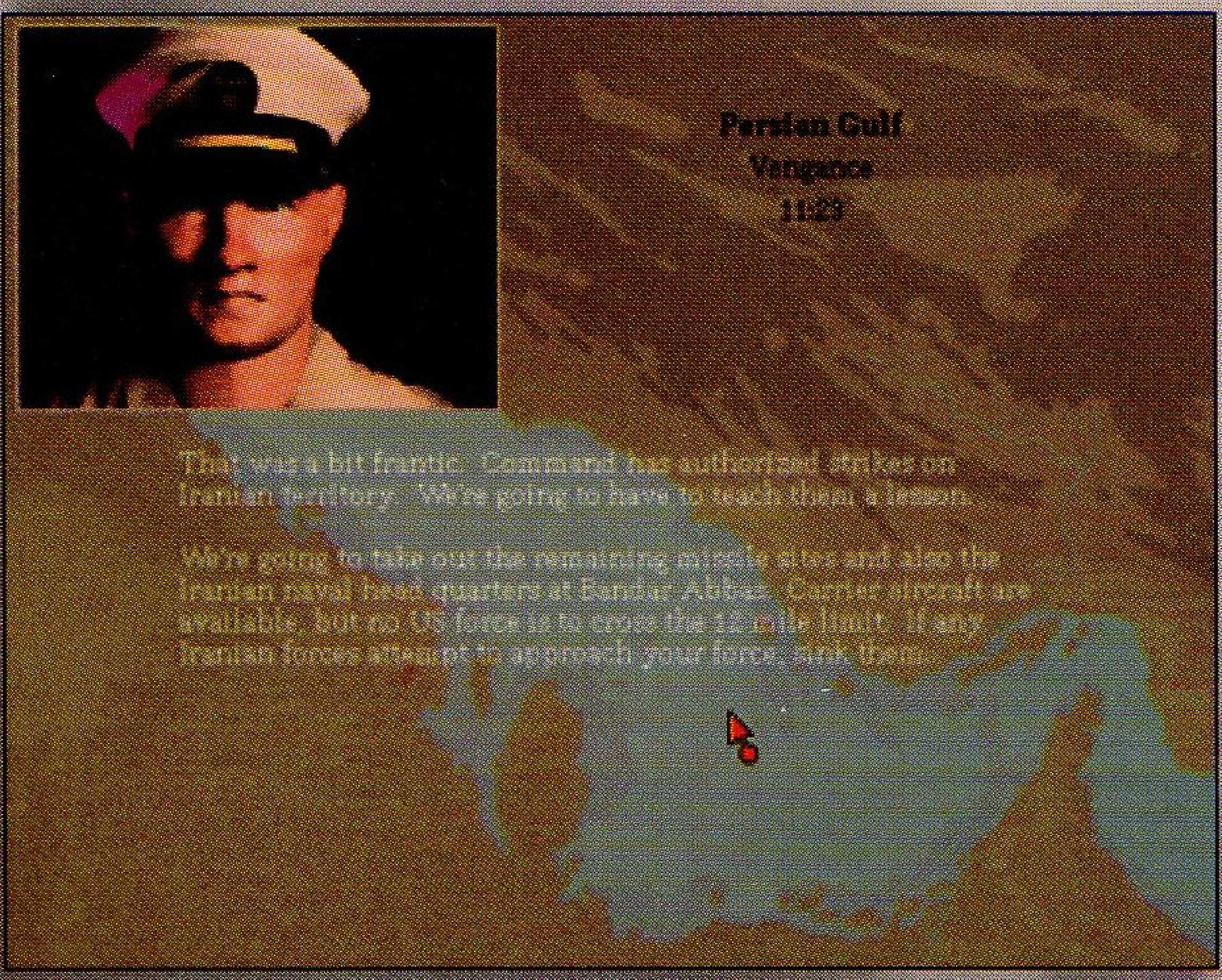
USS TICONDEROGA

by SINIŠA OBRČ

USS TICONDEROGA je uzbudljiva pomorska strateška simulacija MINDSCAPE-a koja Vam pruža priliku da upravljate moćnom borbenom krstaricom klase Ticonderoga. More je okrutno i ne pokazuje milosti ni prema kome, što morate imati u vidu kod ovakvih strateških simulacija koje se odvijaju u realnom vremenu. Zbog odlične grafike i puno multimedijalnih dodataka, ova igra zavrijeđuje pozornost ako možete izaći na kraj sa hardverskim zahtjevima. Krstarica klase Ticonderoga je jedan od najjačih brodova u američkoj mornarici. Sa sustavom AEGIS za vođenje borbe i raznovrsnošću borbenog naoružanja ovaj brod je potpuno spreman za borbu u bilo kojoj situaciji, sa bilo kojim neprijateljem, bilo u vodi ili u zraku. U igri mozete odabrati jedan od 3 scenarija : PERZIJSKI ZALJEV ,SJEVERNI ATLANTIK ili JAPANSKO MORE. Sukobi u svakom scenariju su temeljeni na predviđanoj budućnosti, npr. kod Perzijskog zaljeva Iran je pobjedio Irak i tako postao regionalna sila, a američka mornarica je pozvana da zaštiti brodove i ostale ključne interese. Trebati ćete koristiti sve mogućnosti vašeg broda da očuvate mir i ostanete živi (nešto kao UN kod nas) ,a znate što se događa sa mirotvorcima kad pokušavaju sačuvati mir, ili ne učine ništa, ili ih netko upuca. Zato igrajte oprezno i niti jednu misiju očuvanja mira ne shvaćajte naivno.



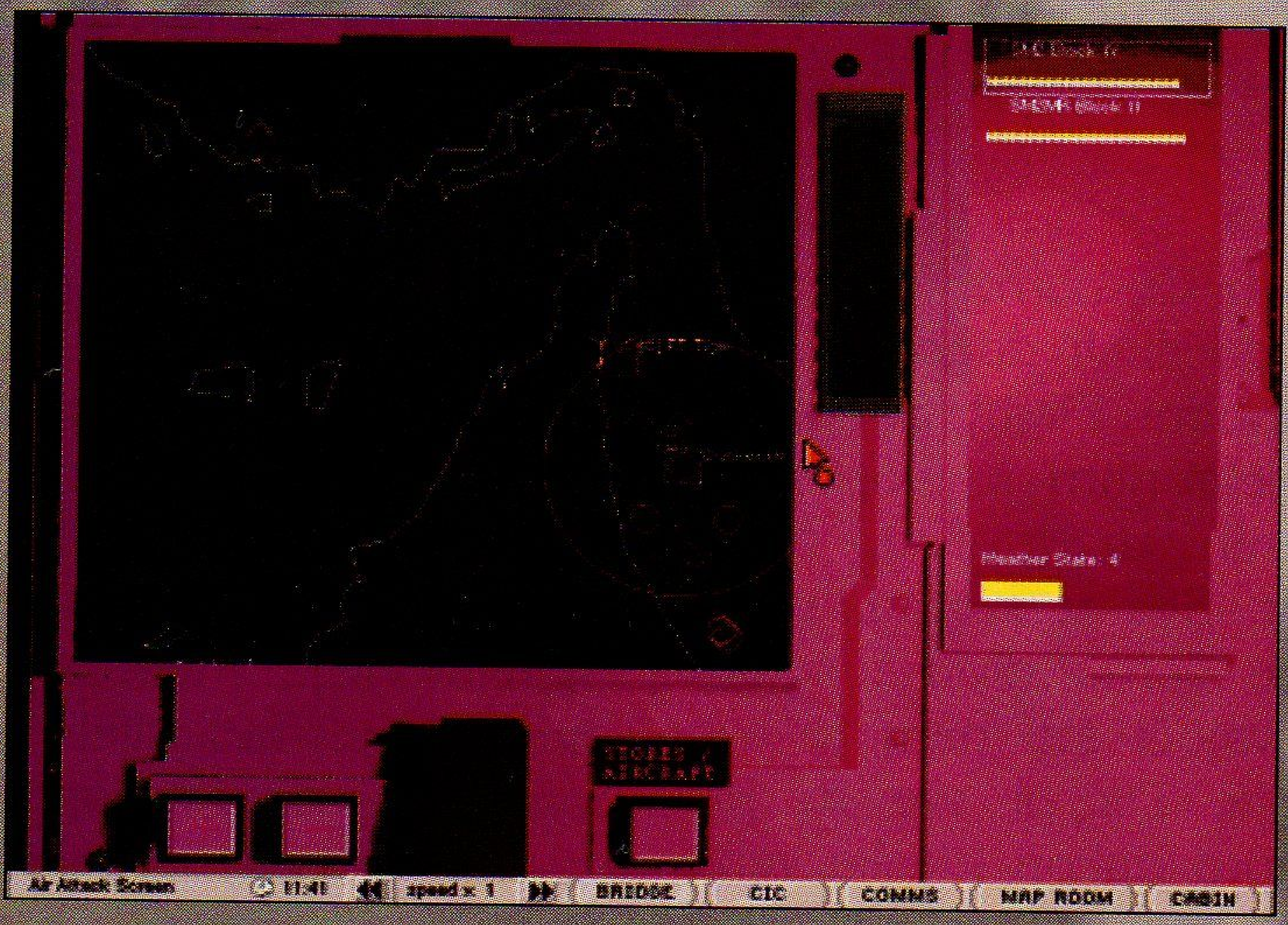
KRENIMO U MISIJU Usmenim izvješćem u svaku misiju vas uvodi komandni časnik. Iako su ciljevi svake misije prilično jasni nećete dobiti puni uvid u situaciju iz samog izvješća (npr. u jednoj misiji morate povući svoj brod iz Perzijskog zaljeva i usput štititi samog sebe...ali izvješće ne govori da imate i vremensko ograničenje za izvršenje misije, jer ako je ne izvršite u određenom vremenu misija je NEUSPJEH! Na završetku svake misije komandni časnik obavještava vas o dostignućima prema tome kako ste ispunili sve zadane ciljeve. Vas daljnji uspjeh u igri temelji se na tome koliko ste dobro završili pojedinu misiju, odnosno što je bolji rezultat, bolji je i napredak u vašoj pomorskoj karijeri.



SUSTAV ZA VOĐENJE BORBE. Brodom možete upravljati na dva načina; IZRAVNO ili uz pomoć SUSTAVA ZA UPRAVLJANJE NA VISOKOM NIVOU (High-level command system). Sa izravnom kontrolom određujete platformu, metu, oružje i sami ispaljujete oružje. Svi potrebni podaci nalaze se na SUSTAVU ZA TAKTIČKU OBRADU POMORSKIH PODATAKA ili skraćeno NTDS(Naval Tactical Data System). Taj komandni zaslon je izgledom identičan onom na pravoj krstarici Ticonderoga. Odgovorni ste za

SIMULACIJE

obranu i navigaciju broda. Zamarajući mozak sa svim podacima teško ćete izaći na kraj sa svim ciljevima misije ,a stvari će se još zakomplicirati kad ćete u kasnijim misijama morati upravljati sa više brodova i zračnom podrškom za te brodove. Boli vas glava?! Zato tu dolazi u pomoć sustav za upravljanje na visokom nivou (zvati ću ga HLCS). O čemu se tu zapravo radi? Sistem vam omogućava da sve naredbe proslijedite prvom časniku koji onda to dalje prosljeđuje i brine se umjesto vas da se te naredbe izvrše. Možete zadati skoro sve potrebne naredbe putem HLCS-a. Još jedan trik je u tome što sustav HLCS nije moguće koristiti u svim misijama, a taj podatak ne dobijete u izvješću komandnog časnika na početku misije.



NAORUŽANJE USS Ticonderoga pruža veliku raznovrsnost naoružanja, a posebno bih istaknuo HARPOON protu-brodske projektile i dva tipa TOMAHAWK krstarećih projektila, TASM-taktički protu-brodski projektil i TLAM-taktički projektil za napad na zemaljske ciljeve. Također su tu dvije inačice standardnih SM-2 brod-zrak projektila ,ASROC protu-podmorničke rakete i dva tipa topova.Uz ova naoružanja imate na raspolaganju naoružanje na ostalim brodovima u toj borbenoj skupini i zračnoj podršci za te brodove.Tehnička dokumentacija i fotografije naoružanja zadovojit će većinu igrača.

GRAFIKA I ZVUK Grafika je renderirana u SVGA-640x480x256 rezoluciji. Tu je i video prikaz lansiranja projektila i pogađanja meta po meni to dosadi gledati ,a uzima vrijeme pa tu opciju možete i isključiti. Osim svih mogućih pogleda na naoružanje možete "šetati" brodom i posjetiti njegove palube i unutrašnje prostore; tako npr. možete posjetiti svoju kabinu gdje možete malo predahnuti , oprati ruke i popiti malo kave... Zvuk je velik dio igre. Uz zvukove lansiranja projektila i ispaljivanja granata iz topova tu je i zvučna pozadina čija se muzika mijenja sa situacijom u igri. Početni i završni izvještaji su govorni ,a posada vam poslušno odgovara na naredbe sa "Aje ,sir!" i deru se "Incoming!" kad vam se približava raketa ili nešto slično.

ZAKLJUČAK USS Ticonderoga je jako izuzetna igra. Preporučam je svim fanaticima za pomorska ratovanja ,a igriva je za sve one koji nisu baš upoznati sa ovakvom vrstom igre. Za neke će igra prebrzo završiti jer ima samo dvadeset misija ali će Mindspace dodatne misije ubrzo isporučiti pa će USS Ticonderoga duže krstariti na vašim ekranima. Želim vam ugodnu, ali opreznu plovidbu.

USS TICONDEROGA

MINDSCAPE

Platforma: PC , CD ROM

Minimalna konfiguracija: 486 DX 40

4Mb RAM , CD Double Speed

Dojam	☢ ☢ ☢
Igrivost	☢ ☢ ☢ ☢
Zvuk	☢ ☢ ☢ ☢
Grafika	☢ ☢ ☢ ☢

Konačna Presuda 72

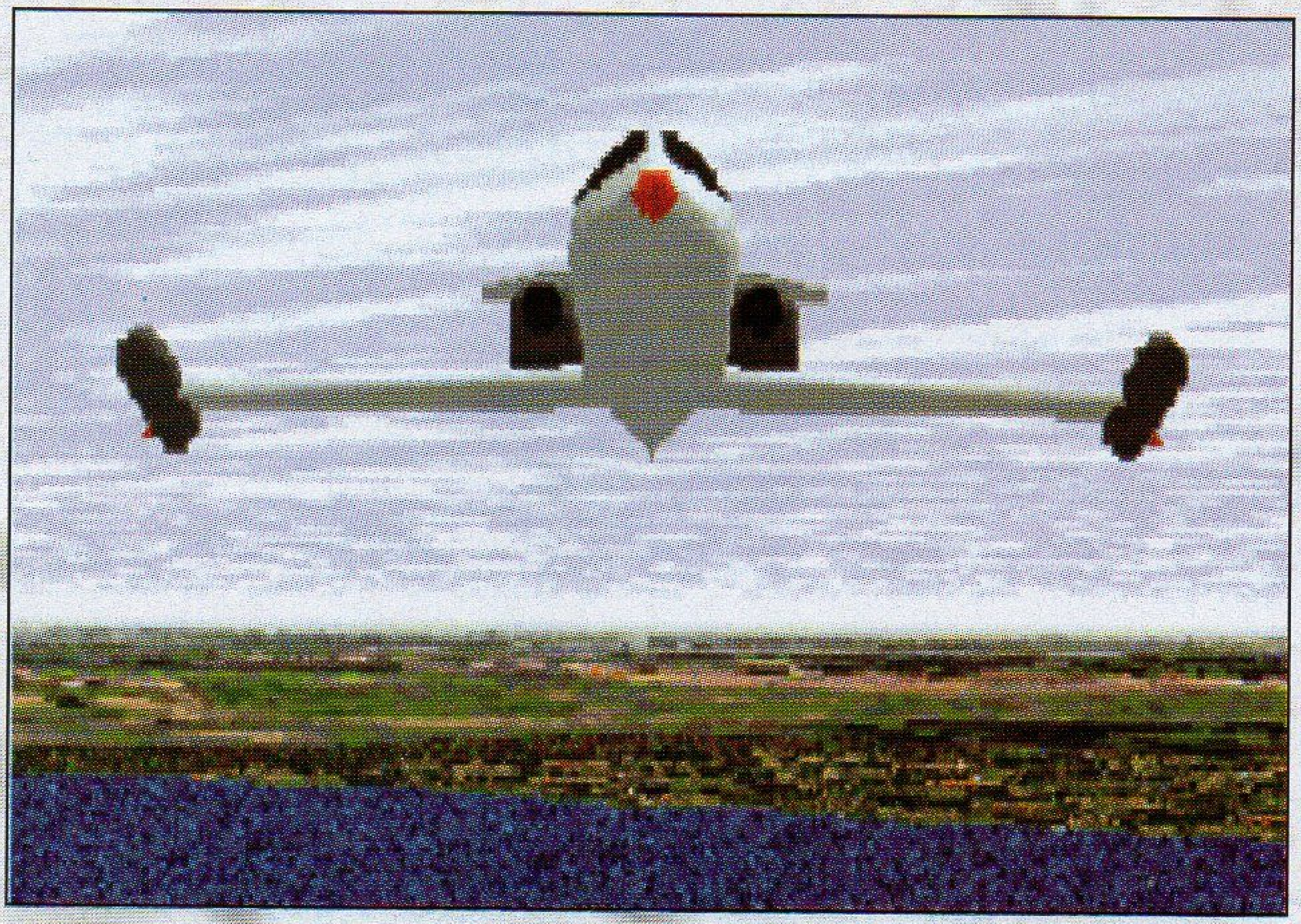
FLIGHT SIMULATOR 5.1

by MARTIN WEISS

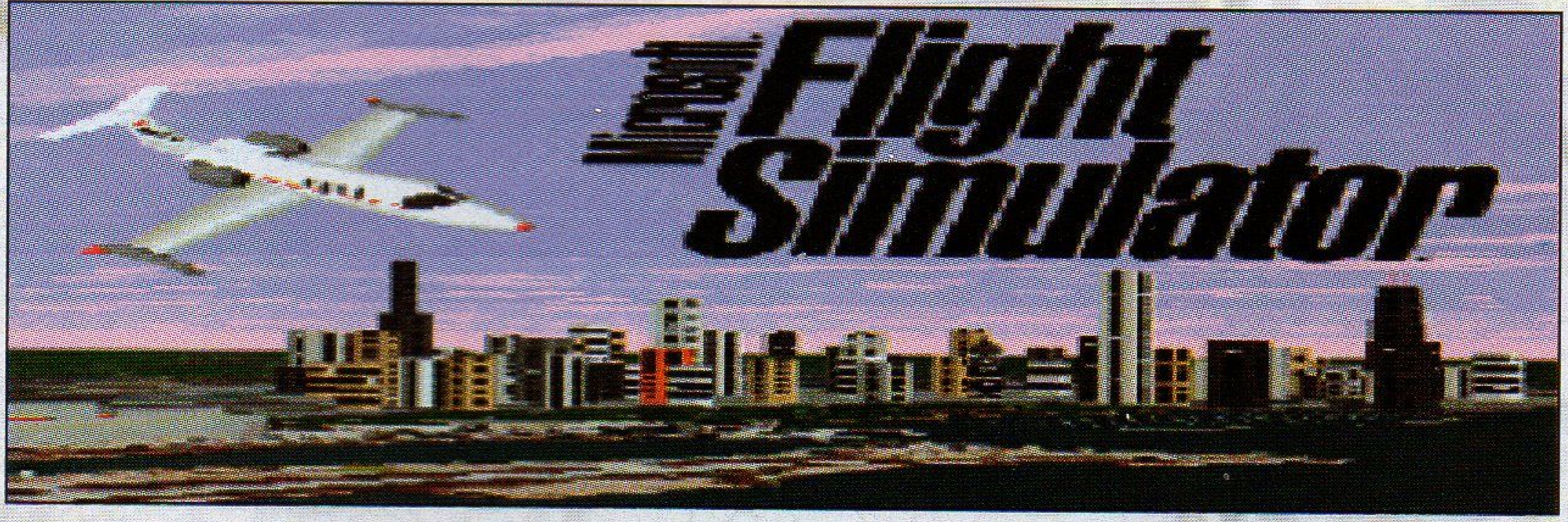
Dugo očekivani nastavak najprodavanije simulacije letenja svih vremena konačno je ugledala svjetlo dana. Svi mi fanatici koji još od prve verzije provodimo sate i sate zamišljajući da smo koji kilometar više u zraku i izvodimo kojekakve nemoguće gluposti u Cesnama i LearJetovima, jedva smo dočekali dugo najavljivani nastavak. Prethodni Flight Simulator tj. verzija 5.0 donijela nam je popriličan broj noviteta vezanih uz grafiku, zvuk, izgled cockpita i dr. Sve u svemu, u toj verziji imali smo se čemu diviti i sate i sate provoditi otkrivajući što nam je sve donijela nova verzija. Da bi sve to još ljepše izgledalo uskoro nakon izlaska verzije 5.0 pojavio se besplatni update na verziju 5.0a u kojem su otklonjeni neki bug-ovi i dodan neznatan broj novih opcija. Međutim ruku na srce, taj update je bio besplatan, a svi znamo onu staru narodnu poslovicu o konju i zubima, pa dobro, što je tu je. Znam, znam, sada se zasigurno pitate zašto vas gnjavim opisom prethodne verzije kada je ovo članak o verziji 5.1,e pa razlog je više nego jednostavan- ova najnovija verzija donosi nam otprilike onoliko noviteta u odnosu na prošlu, koliko je donio update sa 5.0 na 5.0a, dakle skoro nikakvu. Microsoft nam je priredio stvarno neugodno iznenađenje izdavši Flight Simulator gotovo identičan svom prethodniku, a koji nezaglušeno nosi naziv nove verzije. Ono

što će ovu verziju vjerovatno učiniti popularnom jest činjenica da dolazi i na disketnoj i na CD verziji.Spomenuta CD verzija nažalost ne donosi puno novosti u odnosu na disketnu već samo nešto veći broj aerodroma i mapa. No polako! Ovo što sam gore napisao odnosi se isključivo na one koji su imali prilike igrati verziju 5.0(5.0a) FS-a, ali nikako na one koji još nisu došli u bliži kontakt sa ovom igrom. Da se razumijemo, ona i dalje ostaje najbolja simulacija letenja bez ikakve bliže konkurencije. Međutim, pošto ne bi imalo smisla opisivati cijeli koncept FS-a jer je on nebrojeno puta opisan u mnogim časopisima, glavni osvrt biti će dan na razlike između dvije zadnje verzije te na glavna obilježja igre. Grafika je u igri stvarno za svaku pohvalu.Sve je rađeno u SVGA rezoluciji (640x400) pa krajolik kojim letimo izgleda nevjerovatno uvjerljivo. Za razliku od verzije 5.0, dodane su neke teksture koje povećavaju realističnost terena, ali također postavljaju malo veće hardware-ske zahtjeve. Za one sa slabijim računalima biti će interesantna nova opcija Haze (zamagljivanje) koja služi za pojednostavljivanje terena kako bi animacije što glađe tekle. Iako napravljena isključivo zato da bi slabija računala mogla bez većih problema pokrenuti igru, zanimljivo je da mi je nekoliko ljudi (svi odreda vlasnici pentiuma) reklo kako više vole igrate sa uključenim Haze-om bez obzira što imaju sve uvjete da tu opciju isključe. No, ukusi su različiti. Zvuk je u igri ostao nepromijenjen. I dalje stoji činjenica da su zvukovi aviona napravljeni izuzetno realno, ali s obzirom da je ovo već verzija 5.1 te da dolazi i u CD verziji, autori su si mogli

dati truda i dodati kojih 100 Mb digitaliziranih zvukova (probajte zamisliti da vas iz kontrolnog tornja obavještavaju o vremenu, stanju piste, vidljivosti itd.). To bi učinilo igru puno autentičnijom i ugodnijom za igranje. Mada osobno nisam iskusio probleme sa zvukom u igri, nekoliko vlasnika 8-bitnih Sounblaster-a rekli su da su imali problema sa zvukom, i to tako da im se zvuk odjednom usred igre izgubio. Sve ostale kartice su radile normalno, pa čak i 16-bitni SB clonovi. Modeli zrakoplova nisu (na žalost) pretrpjeli nikakve promjene, pa tako i dalje na raspolaganju imamo četiri aviona: Cesna 182, LearJet 35A, Sopwith Camel i Schweitzer Sailplane. Nijedan od ovih aviona nije se promjenio u ovoj verziji sa časnim izuzetkom Sopwith Camel-a čija je kockasta kabina sa tu-i-tamo ponekim instrumentom, konačno počela nalikovati na pravi cockpit. Vrijeme, kao bitan faktor prilikom letenja donosi jednu bitnu novost, od sada oblaci ne predstavljaju samo lijepi ukras na nebu, već su i te kako stvarni, što će vam biti jasno čim uletite u prvu turbulenciju i malo zaplešete po nebu. Sada dolazi najgora kritika vezana uz FS-mape. One u biti ne postoje u pravom smislu riječi (mali propust Microsoft-a), već ste prepušteni sami sebi da pronađete prave mape u nekom od pripadajućih dućana u vašem susjedstvu. Sitnica. No ima i dobra strana svega toga, na kraju priručnika koji dobijate uz igru priloženo vam je nekoliko omanjih mapa koje će poslužiti svrsi za prvu silu. Microsoftu po tom pitanju jedna velika pusa u čelo-Hvala.



Ako ste pažljivo pročitali gornji tekst vjerovatno vam je jasno čemu je služio onakav uvod u igru. Razmišljajući realno, bilo bi smješno opisivati je na isti način kao i sve ostale u časopisu, pa stoga navodimo dvije ocijene:prva je apsolutna i odnosi se na Flight Simulator kao igru u cijelini uzimajući u obzir sve njene vrijednosti, dok je druga relativna i ocijenjuje Flight Simulator u odnosu na prethodnu verziju tj. ocijenjuje njen napredak. Vjerujemo da će tako pravda u potpunosti biti zadovoljena.



FLIGHT SIMULATOR 5.1

MICROSOFT

Platforma: PC , CD ROM/DISKETA

Minimalna konfiguracija: 486 DX 40 , 8 Mb RAM , CD double speed (CD verzija)

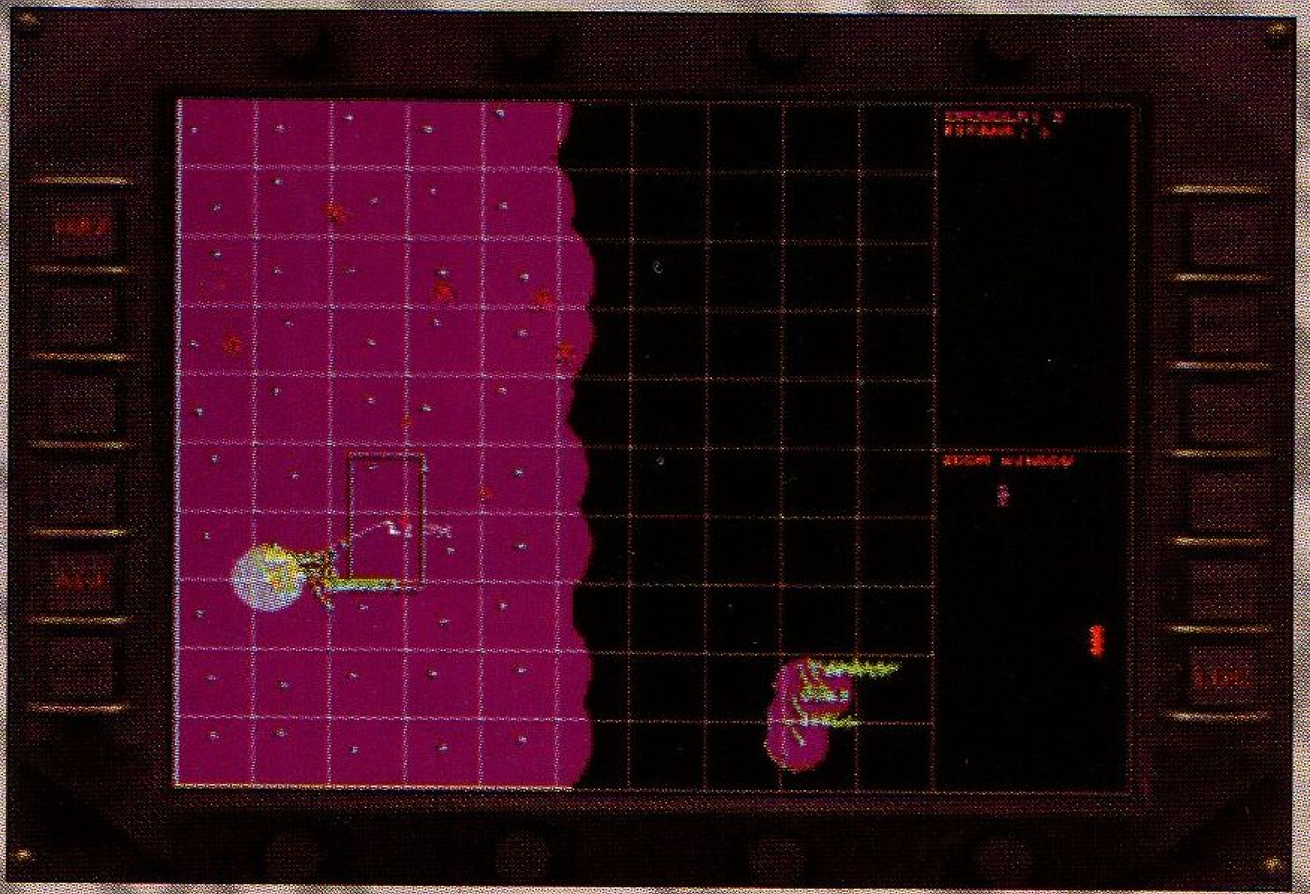
Dojam	
Igrivost	
Zvuk	
Grafika	
Konačna Presuda	**85**

STAR RANGERS

by Siniša Obrč

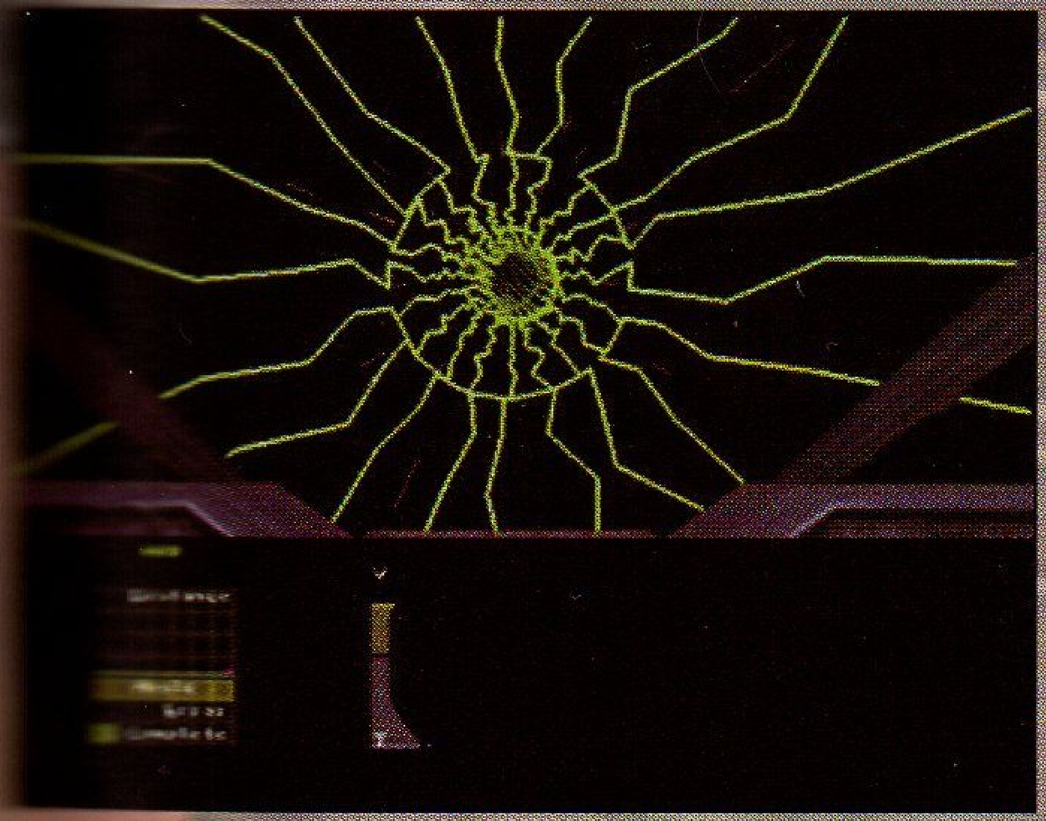
UVOD - Simulacija i nešto strategije u jednom - to je igra Star Rangers. U 22. stoljeću ljudi su širenjem kroz svemir naišli na granicu strašnih Taurega i naravno žele ih uništiti. Elitna grupa po imenu TOP GUN, ne, ne to je negdje drugdje, po imenu STAR RANGERS trenutno ne poduzima ništa, ali vi to možete promijeniti.

Da krenemo sa igrom. Nećete naći ništa specijalno u uvodu jer budžet za ovu igru nije velik kao za Wing Commander 3 i 4. Nakon uvoda dolazimo na prvi glavni meni gdje možemo krenuti na trening misije, a kad postanemo dovoljno sigurni u sebe, ravno na kampanju. U misijama za uvježbavanje prvo se upoznajete sa neprijateljskim brodovima, njihovim naoružanjem i taktikom, a kad ste to savladali krećete sami na horde neprijateljskih brodova. Krenimo sa kampanjom; vi startate kao Star Ranger kadet i pred vama je 17 misija, a nakon svake uspješne možda dobijete koju medalju i viši čin. Misije nisu baš ono što očekujete - čista pucačina, ali o tome nešto kasnije. Misije su podjeljene u tri skupine: patrolne, eskortne i napadačke. Kao u Wing Commander-u 3 moći ćete izabrati vašeg wingmana, ali pazite koga birate jer svaki ima svoj način letenja i nemaju običaj poslušati baš sve naredbe. Ono što sam želio reći za misije je da po prvi puta možete odlučiti kako da izvodite svoje napade, i to prema vašoj procjeni. Kad na patrolnoj misiji npr. ugledate više neprijateljskih brodova koji jure



prema raznim civilnim bazama tad vi trebate brzo razmisliti šta ćete spasiti, a što žrtvovati. Prava odluka će vam donjeti više bodova, a time i bolji napredak u vašoj letačkoj karijeri. Najbolje je to da nećete moći napraviti "shalabahter" jer se dvaput ista situacija neće ponoviti, a baze se nasumično razbacuju po 3D mapi. Po meni odlučivanje u ovakvoj vrsti igre je doprinjelo većoj angažiranosti igrača dok je u ostalim igrama kao npr. Tie Fighter-u pratite jednolični tijek misija. Još jedna specifičnost; kad ste na izmaku snage možete se vratiti u obližnju prijateljsku bazu te popraviti i opskrbiti vaš brod sa oružjem i energijom. Postoji čak 10 nivoa težine igre i možete ga izabrati samo na početku kampanje. Najviše vremena ćete naravno provesti u kokpitu čiji je raspored ekrana pregledan i lako vam se na njemu snalaziti što je kod simulacija vrlo bitno. Svi osnovni podaci se nalaze na HUD-u. Vaši instumenti uključuju i ponekad zbunjujući scanner, koji je slično izveden i u Wingu C. III. O meti možete dobiti sve potrebne podatke - njenu brzinu, udaljenost, vrijeme do nje - sa pogledom na glavni ekran. Na njemu se nalazi i prikaz energije potrebne za warp. Warp vam omogućava da u sekundi nestanete sa neprijateljskih radara, obnovite svoj brod i krenete nazad u borbu. Kod korištenja warpa imajte na umu da jedan veliki warp uzima više energije nego dva mala, pa zato ne skačite sa jednoga na drugi kraj svemira bezveze. Kao u svakoj simulaciji imate veliki izbor pogleda. Izdvojio bih kameru za praćenje mete koja vam omogučava stalan pogled na vašeg Taurega. Vaš brod naravno možete opremiti poprilično raznovrsnim naoružanjem kao što su razne rakete, laserski topovi, toplinski

vođeni projektili i nuklearne rakete. Strateško odlučivanje u igri dolazi kod odabira pravog oružja za pojedinu misiju. Kod napada na glavne neprijateljske brodove korisno vam je prebaciti što više energije na štit. Ne sviđa mi se jedino što kod svake misije imate uvijek isti svemirki brod. Možda su trebali malo potruditi baš oko raznovrsnosti neprijateljskih svemirskih brodova i baza - u igri su samo tri različita svemirska broda, par glavnih baza i to je to. Što se tiče misija, samo ih je 17 - za neke ipak premalo. Primjetiti ćete u igri lijepo renderirane SVGA baze, neprijateljske brodove itd. Naravno za pokretanje igre u toj grafici sa svim dodatnim efektima bih preporučio P90 sa 8MB RAM. Zvukovi su solidni, možda mene pomalo živciraju zvukovi neprijateljskih brodova koji se u pravom svemiru ne bi čuli, ali zbog efektnosti igre... Za sve one koji imaju Win95 igra se može igrati bez problema.



ZAKLJUČAK: Pucajte brzo, igrajte pametno i spasite cijelu galasiju.

STAR RANGERS

INTERACTIVE MAGIC

Platforma: PC . CD ROM

Minimalna konfiguracija: 486 DX 40

4Mb RAM . CD Double Speed

Dojam

Igrivost

Zvuk

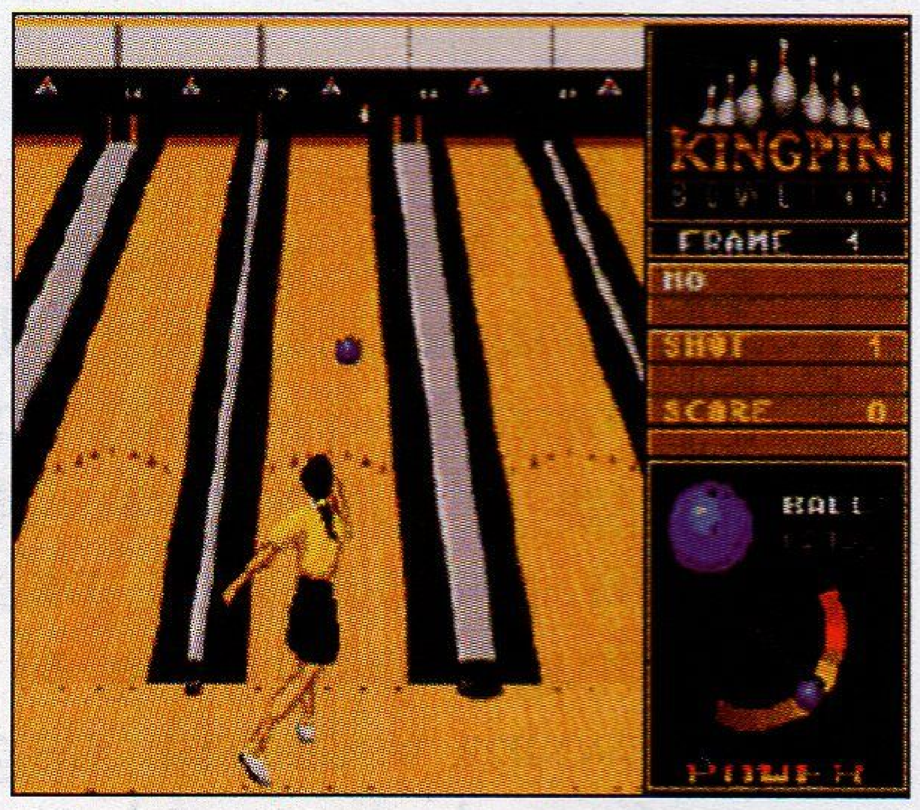
Grafika

Konačna Presuda 74

KINGPIN

by DENIS KOVAČIĆ

Kuglanje nije previše popularan sport (barem ne kod nas) te valjda stoga i nema puno igara na tu temu. Ipak povremeno se pojavi pokoja simulacija kuglanja poput ove. Tvorci igre,"Team 17",napravili su prije svega jednu čisto prosječnu tj. osrednju igru. Na početku možete kreirati svog igrača ili igračicu, odrediti da li žete igrati lijevom ili desnom rukom, s kojom kuglom igrate i sl. Odaberete još tip igre i kuglanje može početi. Imate klasično kuglanje s tim da možete kuglati s više igrača ili sami i kuglanje gdje vam je cilj srušiti zadane čunjeve. Kod klasičnog kuglanja jednu seriju čine dva bacanja,a nakon toga se bodovi obračunavaju. Prije bacanja možete igrača pomaknuti lijevo ili desno (to je dosta bitno zbog putanje kugle),odrediti kuglu koju žete bacati (sa dole), podesiti jačinu bacanja i tada pritisnete pucanje. Sljedežim pritiskom na pucanje zaustavljate strelicu koja određuje putanju kugle. Kugle se međusobno razlikuju po boji i težini (8,10,12,14 i 16 funti). Kada bacite kuglu,ekran se mijenja tj. pokazuje se uvežani ekran sa čunjevima u krupnom planom i kuglom koja dolazi. Sa pucanje plus pravac možete mijenjati putanju kuglu. Kod kuglanja gdje vam je cilj srušiti zadane čunjeve morate u tri pokušaja srušiti čunjeve. Čunjevi se mogu postaviti bilo kako i na bilo kojem mjestu. Morate ih srušiti odjednom,a ovisno o tome u kojem pokušaju ih srušite toliko žete bodova dobiti. Bodovi se iz svake serije zbrajaju.



KINGPIN

TEAM 17

Platforma: PC . AMIGA

Minimalna konfiguracija: 386 DX 40

4 Mb RAM // AMIGA 500-4000

Dojam

Igrivost

Zvuk

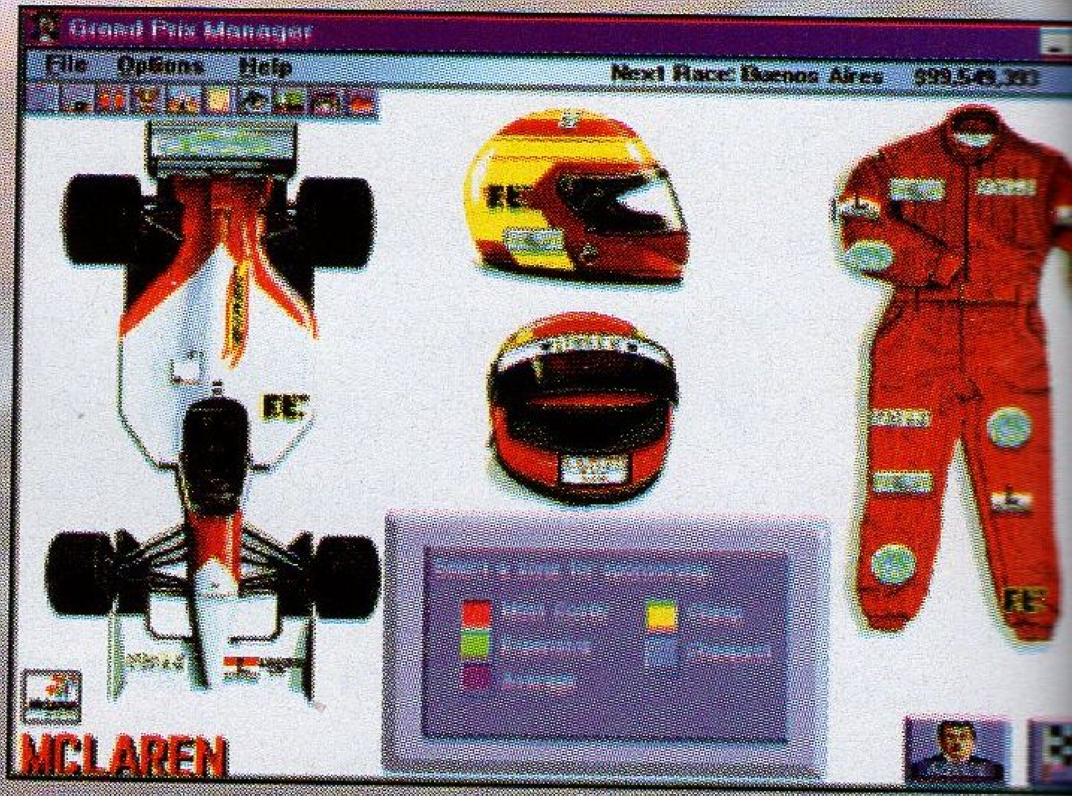
Grafika

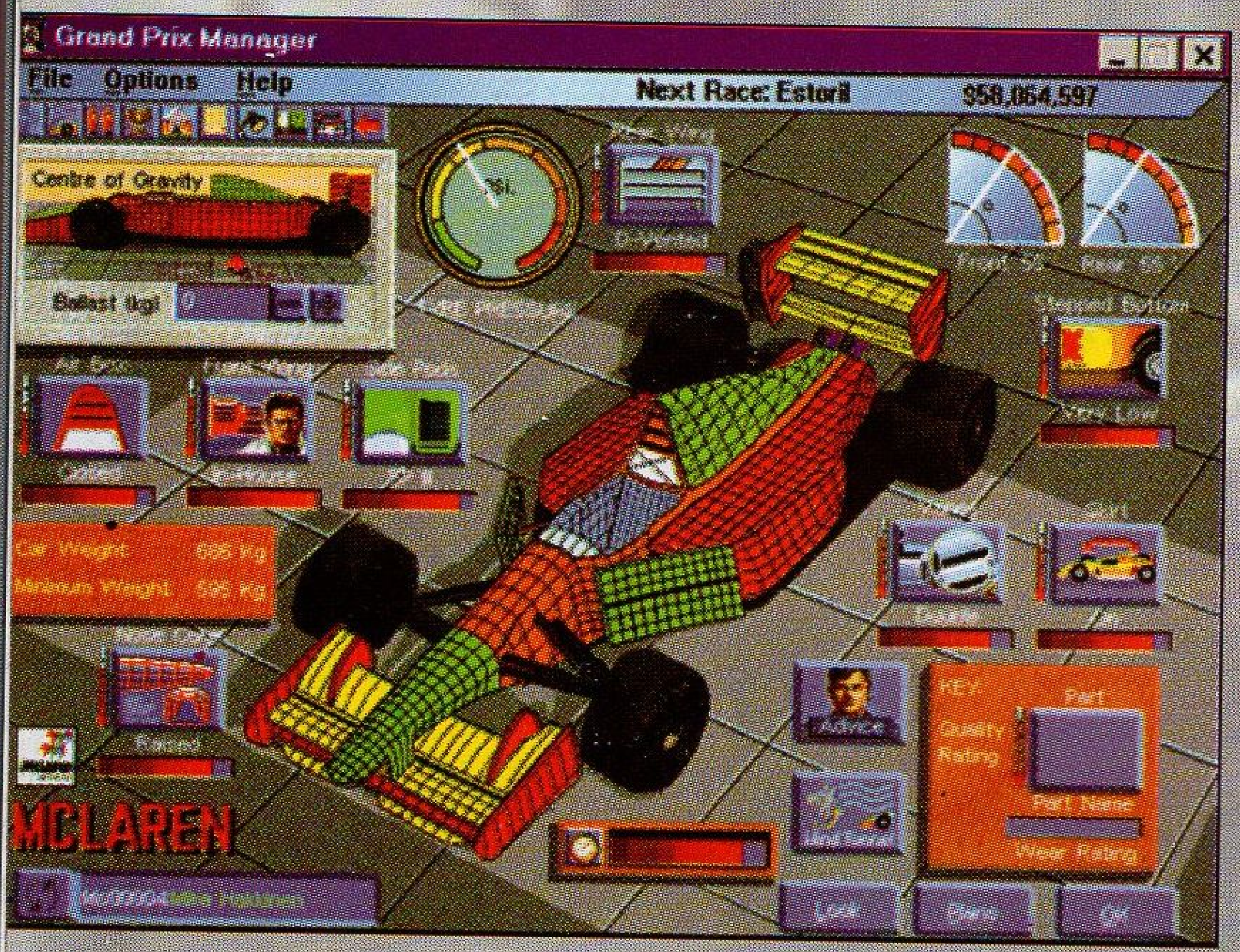
Konačna Presuda 67

GRAND PRIX MANAGER

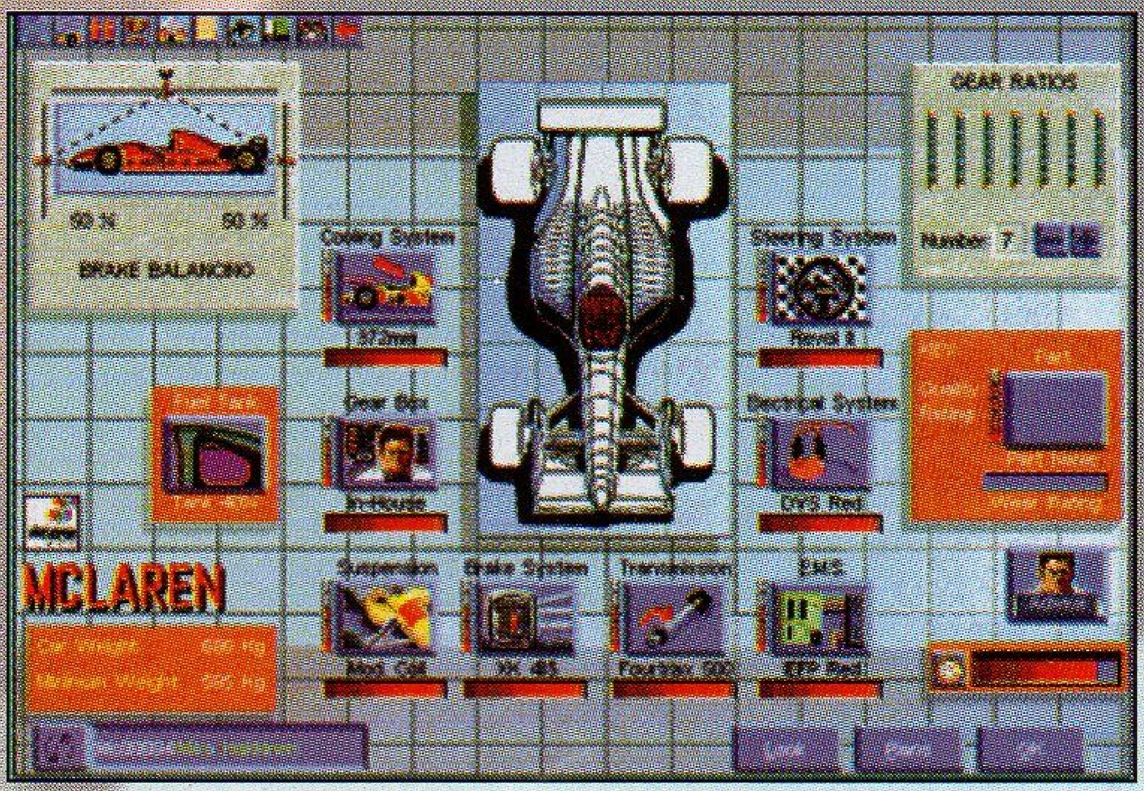
by NINO BJELOŠ

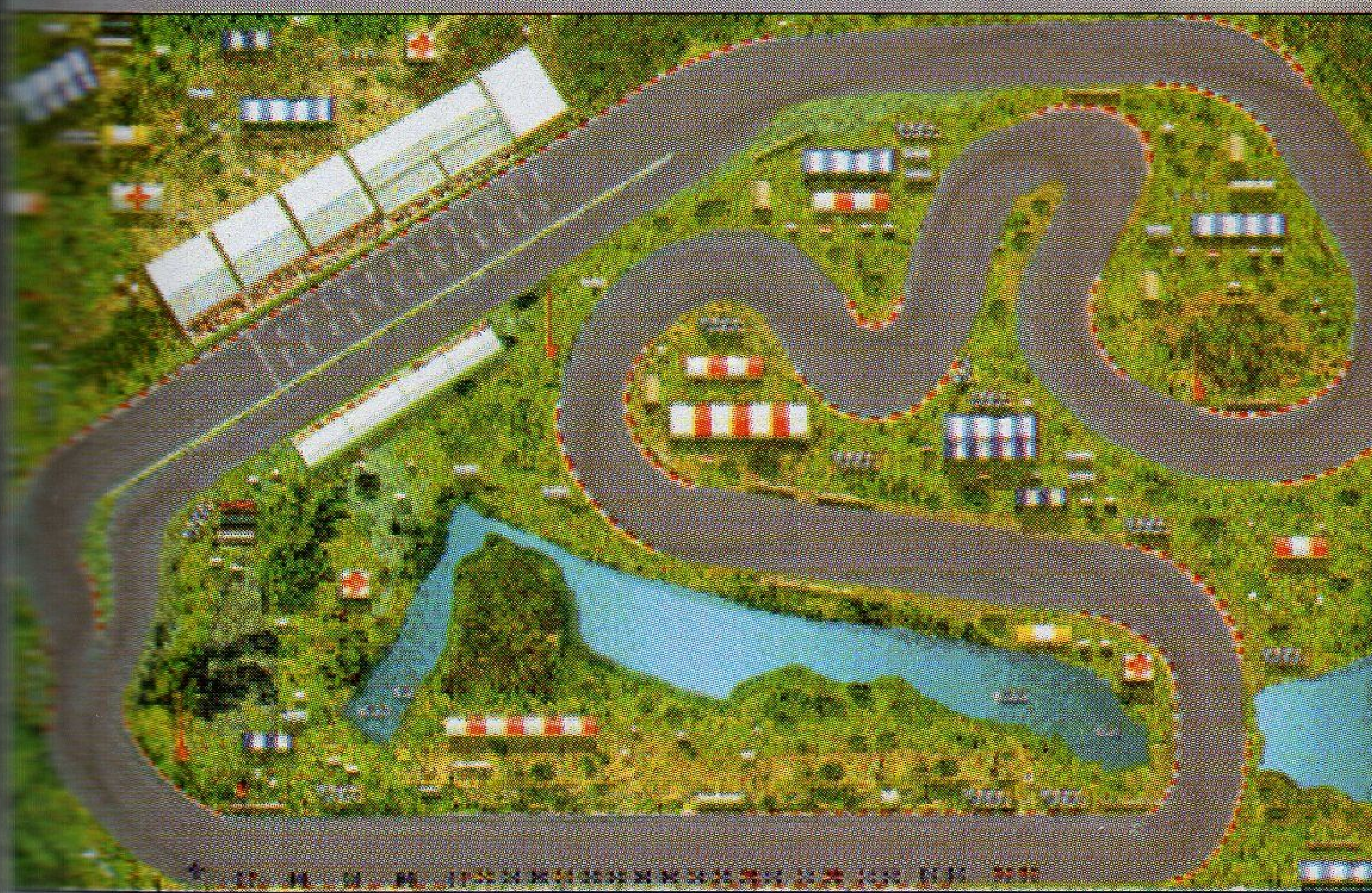
Ako ste jedna od onih osoba koja obožava uzbudljiv, eksplozivan i skup svijet Formule 1, iz Microprose-a dolazi igra za vas pod imenom Grand Prix Manager. No za promjenu vi ne vozite već upošljavate druge da to rade za vas. Vaš je zadatak da svojim vozačima osigurate brzu i pouzdanu formulu za svaku utrku i to 40 sezona zaredom. Da bi u tome uspjeli, morate zaposliti najbolje osoblje koje vam vaše novčane mogućnosti dopuštaju. Osoblje se dijeli u pet skupina: inženjeri, mehaničari, dizajneri, marketinški stručnjaci i vozači. Inženjeri, mehaničari i dizajneri su zaduženi za pripremu formule za utrku i za istraživanje i proizvodnju novih i boljih dijelova, raznih dodataka te karoserije za slijedeću sezonu. Marketinški stručnjaci su zaduženi za privlačenje potencijalnih sponzora i pregovaranje sa nabavljačima potrebne opreme (gume, gorivo). Koja je uloga vozača, probajte sami odgonetnuti. Nakon što ste počeli igru pred vama se pojavljuje glavni izbornik na kojem su ikone pomoću kojih ulazite u različite dijelove igre. Izborom Personnel ikone imate uvid u pet skupina svojeg osoblja kao i opciju da vidite trenutno ozlijeđene vozače. Ovdje možete zapošljavati i otpuštati vaše osoblje i vozače pa i produžavati im ugovore osim ako nisu odvučeni boljom ponudom protivničkog tima. Kada smo već kod novaca, uvid u svoje financijsko stanje dobivate pritiskom na ikonu Finance. Tu možete vidjeti koliko ste novaca zaradili ili izgubili u prošloj utrci ili u toku godine i možete osigurati svoje vozače na veći iznos nego li je osnovno osiguranje koje pruža FIA. Ovdje vam se još pruža opcija za zapošljavanje ljudi koje će spriječiti protivnike da se dočepaju vaše tehnologije te opcija za posuđivanje novaca od banke u slučaju da vam ne ide najbolje. Slijedeća ikona je Sponsors i ona vas vodi tamo odakle će dolaziti najviše novaca. Tu možete zaposliti svoje marketinške stručnjake da pronalaze sponzore i prodaju licence za izradu igračaka, igara i sl. Do sada navedene opcije su samo uvod u dijelove igre koji imaju direktan utjecaj na rezultat utrke, a to su: R&D (istraživanje i proizvodnja), Design, Facilities. Kod prvog u nizu, R&D, vaši mehaničari, inženjeri i dizajneri istražuju i proizvode razne dodatke za vašu formulu kao što su ABS, Turbo, software za kontrolu formule i sl. Doduše, neki od njih su trenutno zabranjeni no tko zna što će se dogoditi tijekom 40 sezona. Design ikona nam pruža uvid u 6 područja od kojih se tri odnose direktno na slijedeću utrku (Car Internal, Car External i Driver Aids) a druga tri imaju utjecaj na duži rok (New Car Design, Facilities i Manufacturing). Sve ono što se obavlja u stvarnom F1 timu prije utrke vi obavaljate u Car Internal i Car External. To znači da morate odabrati vrstu mjenjača, krilca i njihov kut, pritisak u gumama i sl. kako bi vaš bolid imao najbolja moguća svojstva za određenu stazu. Ovdje morate paziti da formula bude što lakša, ali iznad dopuštene težine određene u FIA-u. U Design Aids su vam prikazani dodaci koji su vam na raspolaganju, bilo oni zabranjeni ili ne. Strukturu vašeg centra možete vidjeti u Faciliites. Tu vam se pruža mogućnost izgradnje novih postrojenja kao što su CAD/CAM postrojenje, zračni tunel, postrojenje za izradu ugljičnih vlakana ili





Manufacturing postrojenja koje vam je posebno bitno jer u njemu izrađujete dijelove koji su bolji od onih koje vam nude drugi proizvođači. Nažalost, to vrijedi samo za jednu sezonu zato što se proizvođači stalno popravljaju tako da morate svake gosine radiri ispočetka. Nakon što ste uspjeli kroz sve ove opcije i osposobiti vašu formulu, možete krenuti u utrku ili testirati sposobnosti vašeg vozila. Istina, testiranje košta, ali vam pruža priliku da poboljšate određene karakteristike bolida koje su bitne za slijedeću utrku. Što se same utrke tiče, možete biti prisutni u svim segmentima (od prvog treninga pa do same utrke) ili samo u utrci, ili pak uopće ne morate prisustvovati već prepustite kompjuteru da simulira rezultat. U slučaju da ste odlučili pratiti utrku pružaju vam se mogućnosti aktivnog sudjelovanja. Možete odrediti kada će vaš vozač skrenuti u boks u kojem mjenjate gume, nadolijevate gorivo i dajete savjete vašem vozaču što možete i tijekom same utrke. Na kraju utrke pojavljuju se razni ekrani u kojima možete vidjeti rezultate utrke, trenutačni poredak u konkurenciji vozača i timova, novosti u istraživačkom radu, pruža vam se mogućnost pregovaranja sa proizvođačima opreme i sl. Sama ideja igre je genijalna, počevši od stvarnih imena timova i vozača, staza na kojima se održavaju utrke pa do stavljanja naglaska na proizvodnju i dopremanje formule na stazu a ne na vožnju iste. Međutim dojam kvari mnoštvo bugova od kojih se posebno ističe "umjetna (ne)inteligencija" koja je zadužena za simuliranje rezultata. Tako vam se može desiti da na kraju sezone budete iza timova koji su po svemu gori od vas, počevši od opreme pa do vozača, ili da saznate da su Schumacher ili Hill potpisali za neki nepoznati tim koji nema nikakve šanse za neki bolji plasman, a mislim da se to u stvarnosti teško može desiti. Znam da je gubiti sportski, ali što je previše... . Zatim, ako ste uspjeli pobijediti u tri sezone za redom, FIA će donijeti neko glupo pravilo npr. o smanjenju dopuštene težine na 540 kg. Vi će te tada sa svojom opremom, koja je daleko najbolja, biti preko 100 kg iznad toga pa će kompjuter smatrati da ste preteški i možete se pozdraviti sa bilo kakvim dobrim plasmanom. Od bugova tu su još i nestajanje i pojavljivanje formula na stazi, obaranje rekorda staze za 20-ak sekundi od strane slabih bolida, dugovječnost postojećih vozača (neki vozači su vozili i sa preko 50 godina) te slab izbor novih. Igra je rađena za Windows-e, radi samo u 256 boja (ne smijete imati ni više ni manje), a normalno radi samo u rezoluciji 640x480. U slučaju veće rezolucije dolazi do smanjenja prozora u kojem igrate što je jedino prihvatljivo ako imate 21" monitor (nažalot, većina ga nema). Sve u svemu, Grand Prix Manager je dobra simulacija koju preporučujemo svim ljubiteljima F1, s tim da pričekaju malo s nabavkom jer će, prema najavama iz Microprose-a, uskoro izaći nova verzija u kojoj bi trebala biti ispravljena većina navedenih grešaka.





GRAND PRIX MANAGER

MICROPROSE

Platforma: PC , CD ROM

Minimalna konfiguracija: 486 DX 40

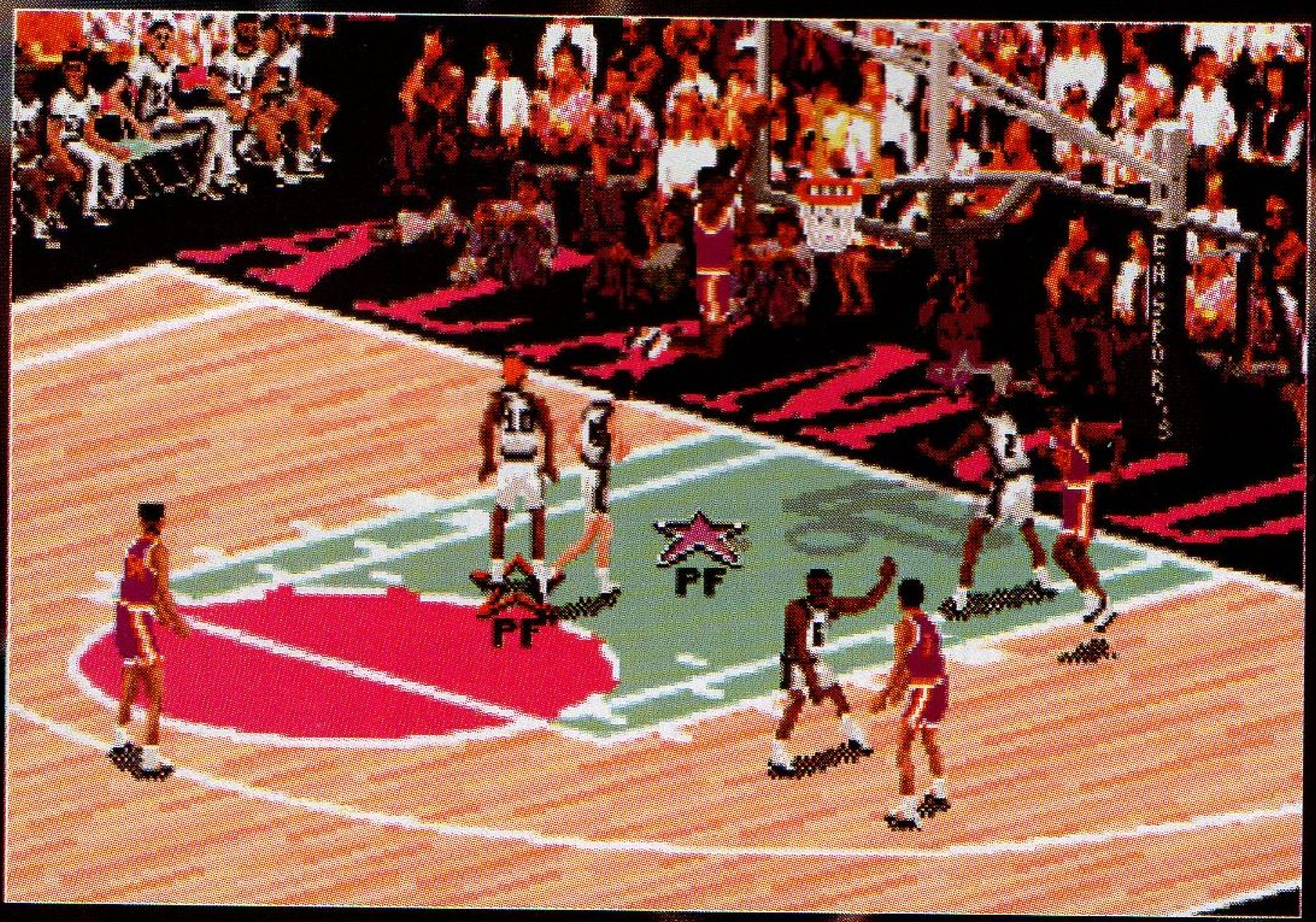
8 Mb RAM

Dojam	☢ ☢ ☢
Igrivost	☢ ☢ ☢ ☢
Zvuk	☢ ☢ ☢
Grafika	☢ ☢ ☢
Konačna Presuda	**65**

NBA JAM

by NINO BJELOŠ

Zahvaljujući povoljnim uvjetima licenciranja tvrtke Acclaim, pred nama je PC verzija poznate arkadno-sportske igre koja je, zajedno sa svojim prethodnikom (NBA Jam), možda i najpopularnija igra ovog tipa. Pravila igre su jednostavna - igra se dva na dva preko cijelog terena a razlozi velike popularnosti leže u velikoj dinamičnosti igre i nevjerovatno luđačkim zakucavanjima (višestruka okretanja oko svoje osi, skokovi od desetak metara i slično). Igru počinjete tako da unesete svoje ime pod kojim će se voditi vaši rezultati tako da nećete morati uvijek igrati protiv prvog u nizu protivnika. Slijedeći je korak da izaberete jednu od 27 ponuđenih NBA momčadi sa po tri igrača (igra je rađena prema podacima sa kraja NBA sezone 1994-95 tako da vas ne čudi nedostatak novih i odnos snaga postoječih momčadi) između kojih vi birate početni dvojac. Svaki igrač rangiran je u devet kategorija sa ocjenama 0-9. Dobra vijest za naše ljubitelje košarke je da su u svoje ekipe uvršteni i naša dva NBA igrača (Toni Kukoč i Dino Rađa). Nažalost u igri, zbog vezanosti ugovorom, nema nekih zvijezda kao što su Michael Jordan, Charles Barkley i Shaquille O'Neal. Protivnike u igri ne birate sami već igrate redom prema rang-listi napravljenoj, kao što smo već rekli, na kraju sezone 1994-95 i to od najslabijeg prema najjačem. U slučaju pobjede idete dalje dok u slučaju poraza igrate protiv iste momčadi sve dok je ne pobjedite. Nakon što ste pobjedili sve momčadi (a za to će te morati proliti litre i litre znoja) igrate protiv All-Star tima. Upravljanje u igri je jednostavno - imate tipke za vođenje igrača i tipke za turbo, skok, dodavanje i šut. Pomoću turbo tipke možete povećati vašu brzinu tako da projurite pored protivničkog igrača ili izvesti turbo dodavanje koje će vaš protivnik puno teže presjeći. Jedna od opcija koja vam se pruža je i rušenje protivničkog igrača (u igri nema osobnih grešaka) ali dobro pazite ili će te se i vi često nalaziti na podu.Vođenje igrača možete vršiti na dva načina. Prvi je da vi kontrolirate jednog a kompjuter drugog igrača s tim da vi možete, umjesto kompjutera, odlučivati o dodavanju i šutiranju. Drugi način je da vi kontrolirate onog igrača koji u svom posjedu



kvalitete. Cijelo vrijeme igranja vas prate različiti zvukovi, od navijanja, udaranja lopte o parket pa do zvuka prolaska lopte kroz koš i popratnog komentara za svaki koš, koji izrazito dobro služe pri podizanju atmosfere tijekom utakmice. Sve to zajedno čini NBA Jam - Tournament Edition jako dobrom i dinamičnom igrom na koju će mnogi (ja već jesam) potrošiti sate i sate igranja.

NBA JAM
Tournament Edition

ACCLAIM

Platforma: PC . CD ROM
Minimalna konfiguracija: 486 DX 40
8 Mb RAM . CD Double speed

Dojam

Igrivost

Zvuk

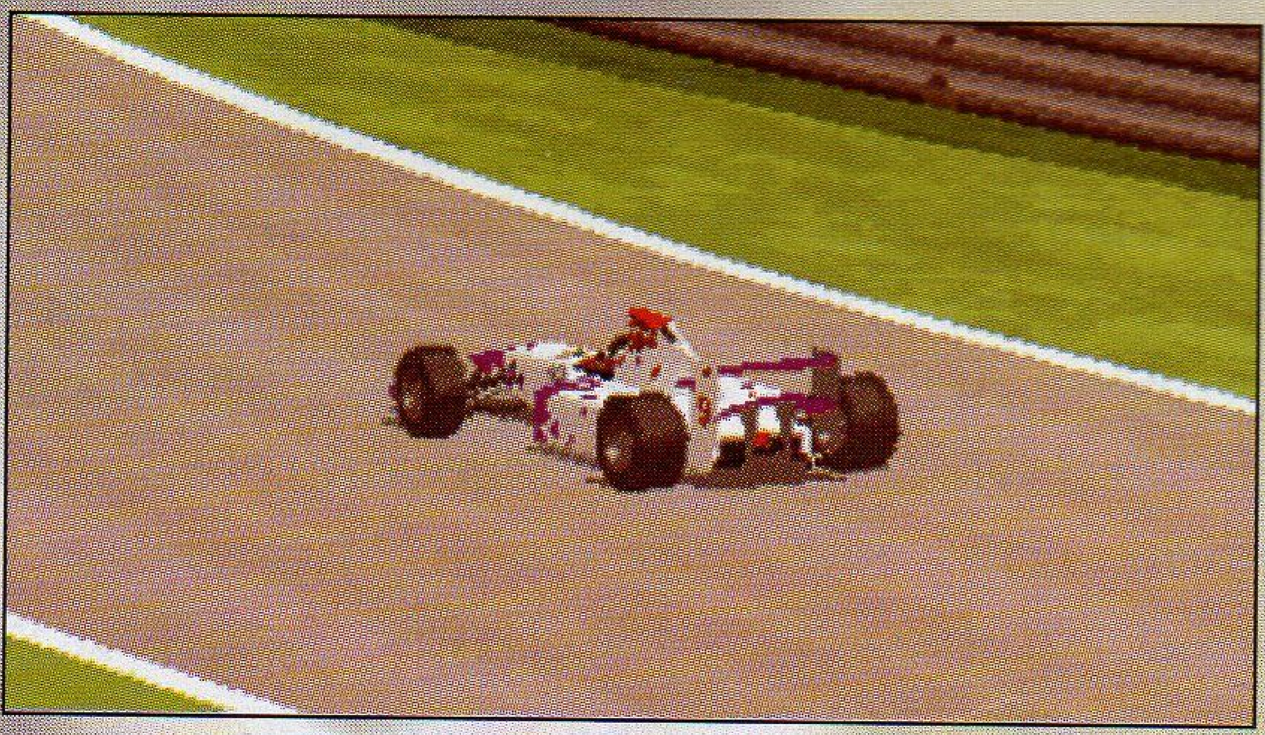
Grafika

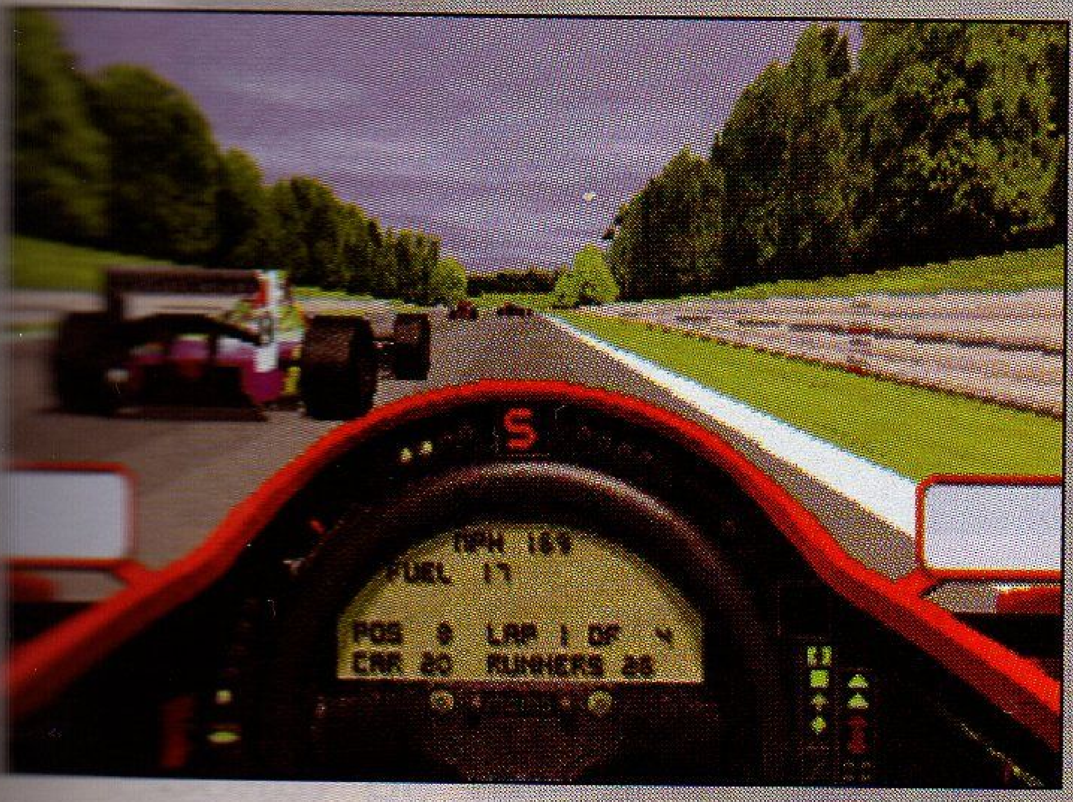
Konačna Presuda 85

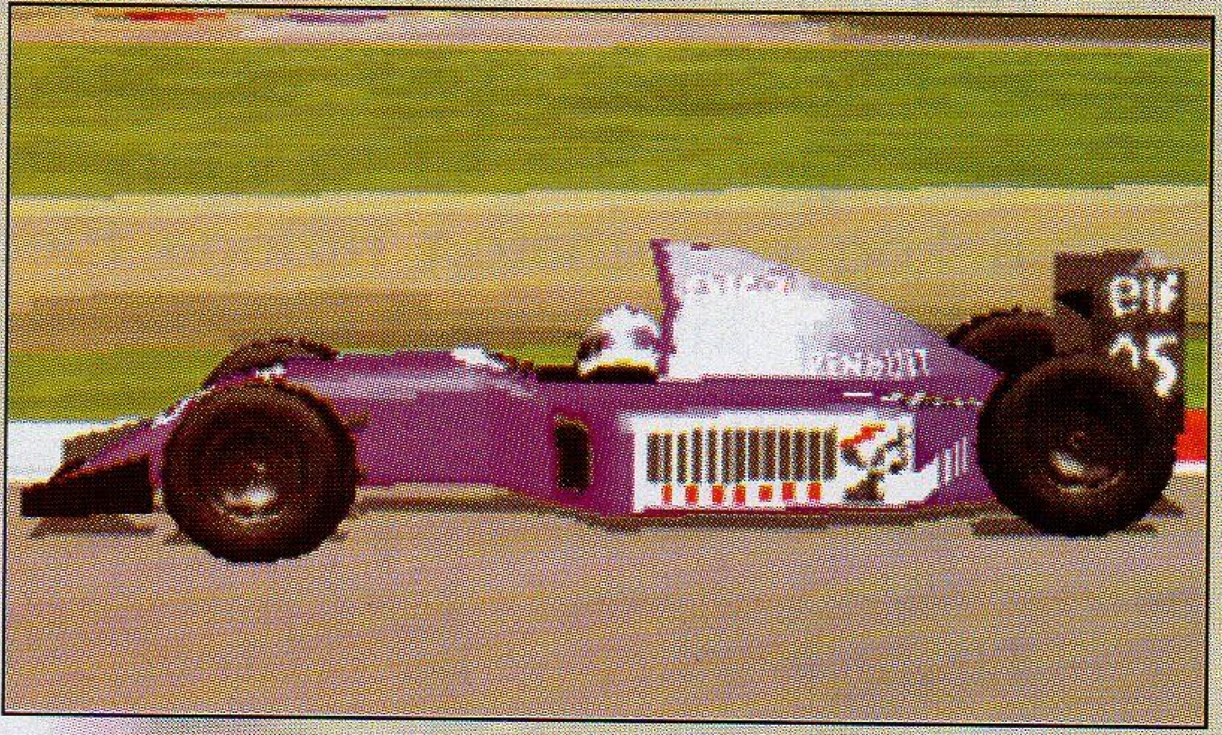
FORMULA 1 GRAND PRIX 2

by ANDREW YURKOVICH

Za sve ljubitelje simulacija utrka Formule 1, izlazak igre Grand Prix II više je nego dobra vijest. Grand Prix II predstavlja priliku za vas da u potpunosti osjetite sve izazove i uzbuđenja koje vam pruža vožnja bolida Formule 1, a koliko će te uspjeha imati u "gaženju" svojih protivnika ovisi samo o vašim sposobnostima i želji za pobjedom. U igri je sve napravljeno prema stvarnim podacima, počevši od staza na kojima se vozi (Monaco, Barcelona i dr.), imena timova za koje vozite (Williams, McLaren, Lotus), sponzora pa do vrste formule kojom upravljate. Ključna riječ za ovu igru je realnost. Tako će grafika svojom izvedbom i realnošću mnoge ostaviti bez daha i pružiti osjećaj kao da se nalazite u stvarnom bolidu. U prilog tome ide i činjenica da Grand Prix II, zbog svojih kvaliteta, koriste mnogi profesionalni vozači utrka kao simulatore za vježbu. Za one igrače koji vole vidjeti svoju vožnju nakon završetka utrke, postoji mogućnost njenog snimanja, za koje na raspolaganju stoji veliki broj kamera koji snimaju cijelo vrijeme iz najboljih kuteva, kao na pravoj televiziji. Tu ćete moći vidjeti gdje ste griješili, a najviše zadovoljstva većini igrača pružit će prilika da pogledaju spektakularne sudare i prevrtanja. Na rezultat utrke utječe mnogo faktora od kojih na neke nemate nikakvog utjecaja, kao što je promjena vremena ili pucanje gume, i na vama je da odgovarajućom reakcijom ostanete u prilici za osvajanje prvog mjesta. Tu su još i opcije poput određivanja vrste mjenjača (automatski ili ručni) i kočnica, sposobnosti oporavka vašeg bolida ili zaštite od sudaranja, a zavisno ot toga kako ih odredite, utrka dobiva ili gubi na težini. Za kraj još samo par riječi o zvuku. Muzika je napravljena solidno, dok većina pohvala ide na račun zvučnih efekata kojih, osim što ih su izvrsno napravljeni, ima jako puno, od zvuka motora, kočenja pa do zvukova pri sudaranju i prevrtanju bolida. Na kraju što još reći osim "zgrabite volan i gas do daske"!!!







FORMULA 1 GRAND PRIX II

MICROPROSE

Platforma: PC , CD ROM

Minimalna konfiguracija: 486 DX 40

8 Mb RAM , CD double speed

Dojam

Igrivost

Zvuk

Grafika

Konačna Presuda

FIFA 96

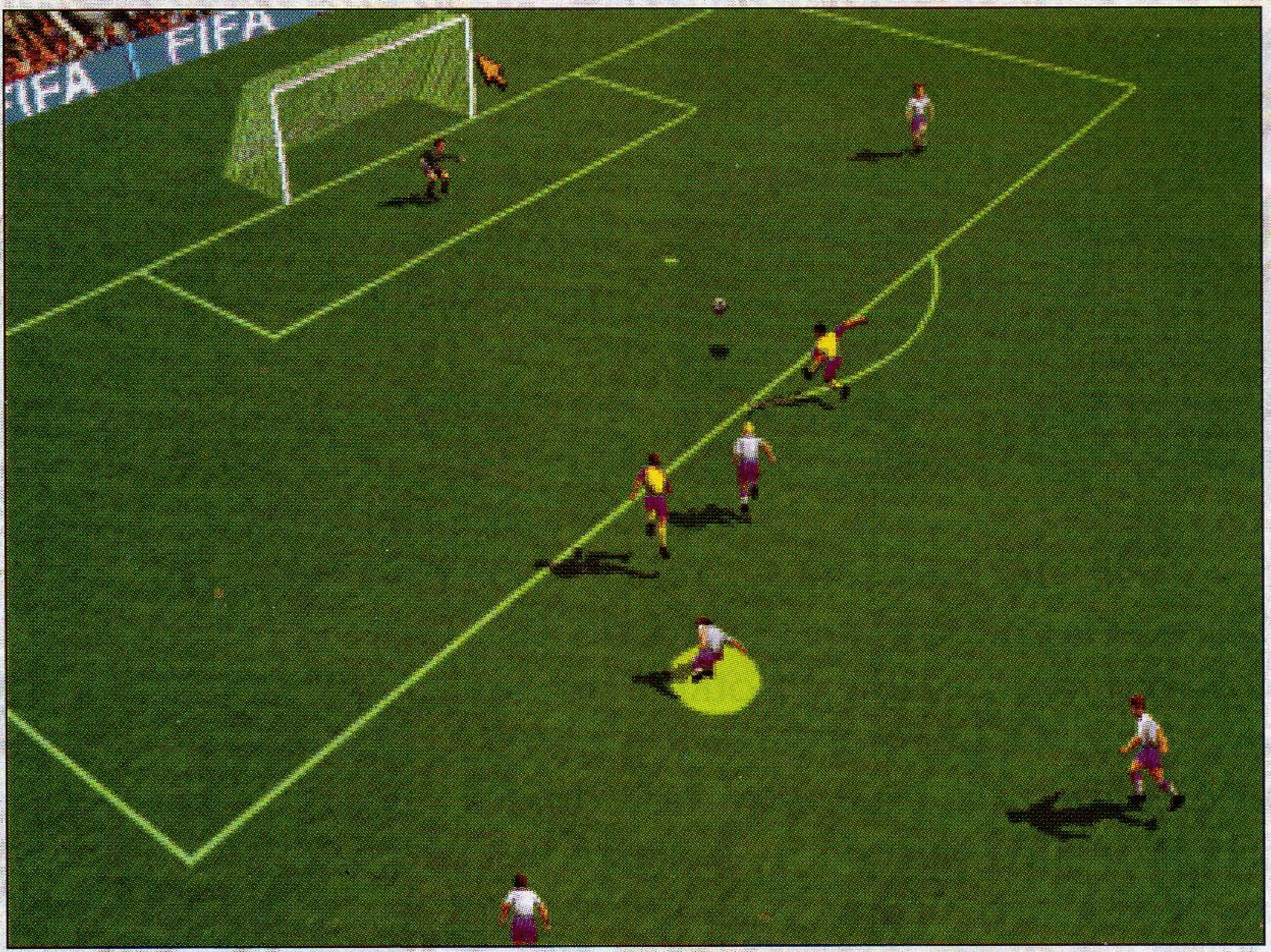
by NINO BJELOŠ

S dolaskom FIFA Soccer '96 počinje nova generacija nogometnih simulacija koje nam dolaze iz Electronic Arts-a.

Iza nas su vremena kada smo slinili nad grafikom i mogućnošću gledanja sa više kamera koje je pružalo igranje na 3DO verziji FIFA-e, kada su na PC verzijama igrači obavljali neke svoje stvari dok smo mi očajnički pokušavali uspostaviti kontrolu nad njima. Bila su to vremena kada je iz nekog nepoznatog razloga Electronic Arts izmislio imena svih igrača, a moglo se igrati samo sa nacioanlnim ekipama. FIFA '96 je druga igra u nizu koja koristi novu Virtual Stadium tehnologiju (prva je bila NHL Hockey '96). Virtual Stadium tehnologija se sastoji od mnogo kamera, koje snimaju iz različitih kuteva, skalirajućih sprajtova koji se snimaju u pokretu i SGI-renderiranja tako da grafika izgleda više nego dobro. Igru možete igrati i VGA ili SVGA modu. Dok vam je u VGA modu dovoljna i prosječna 486-ica, za igranje u SVGA modu preporučujemo Pentium računala. Intro je u igri prilično dug i detaljan, a rađen je mješanjem live-action video sekvenci i SGI-renderiranih scena. Nakon što smo odgledali intro pred nama se pojavljuje glavni izbornik koji u SVGA modu izgleda vrlo lijepo, ali nije baš jednostavan za korištenje koliko bi to mogao biti. U donjem lijevom kutu vrti se 3D VS logo s tim ciljem da procesor ima što raditi dok vi odete napraviti sendvič ili popiti kavu. što se zvuka tiče, napravljen je veliki korak od vremena prvih nogometnih simulacija. Tako su danas digitalizirani komentari izgovoreni od strane neke velike zvijezde potpuno normalna stvar. Tako su se u Electronic Arts-u potrudili i angažirali John Motson-a, poznatog nogometnog komentatora. Zahvaljujući velikoj količini novaca koja mu je isplaćena, John je sjeo ispred mikrofona i izgovorio imena svih igrača na nekoliko različitih načina, imena svih

momčadi plus puno različitih komentara koji tijekom susreta služe podizanju sveopće atmosfere. Ostali zvukovi u igri su također izvrsno napravljeni, počevši od varirajućeg glasanja publike, udarca po lopti pa do zvuka pada igrača, kojeg ste oborili, na teren. Sa audio strane, najslabija karika u lancu je muzika koja je prilično podnošljiva ali nije nešto što će se pamtiti. Iako su zvuk i grafika važan segment, kod igara ovakvog tipa uspjeh same igre ovisi o načinu kontrole i igrivosti. Kod FIFE 96 to je napokon solidno napravljeno. Ako ste od onih koji igraju pomoću različitih

gamepad-ova apominjemo da vam je potreban gamepad sa 4 tipke. Igranje pomoću tastature je relativno lako za savladati, a na raspolaganju su vam strelice pomoću kojih se krećete i tipke A,S,D i W pomoću kojih vršitr različite akcije. Možete koristiti tipke Ctrl, Alt i Space umjesto tipki A, S, i D, ali onda nemate pravu zamjenu za tipku W koja je najbolja za sprint. Sprintati možete i pomoću ostalih tipki no onda vam se znatno povečava mogućnost da pucate ili dodate loptu onda kad to niste htjeli. Kako ćete izvoditi dodavanja zavisi da li igrate u Semi-pro ili Pro modu. U Semi-Pro modu određujete općenito pravac u kojem ćete uputiti loptu, a putanja se automatski mijenja tako da lopta ide prema igraču najbližeg početnom pravcu. U Pro modu nemate nikakvu pomoć od strane kompjutera tako da lopta ide točno tamo kuda ste je uputili pa makar to bilo i izvan granica igrališta. Dužina dodavanja je ograničena pa za duža dodavanja morate koristiti lob udarce, koji upučeni u pravom trenutku mogu staviti vašeg igrača u povoljnu priliku za postizanje pogotka. Udarci se automatski usmjeravaju prema protivničkom golu, a na promjenu putanje lopte možete utjecati pomoću akcijskih tipki. Udarcima iz velike daljine više nećete moći tako lako savladati golmana već ćete se morati približiti i pucati iz puno bolje pozicije. Načina udaraca i dodavanja ima jako mnogo i trebati će vam dosta vremena da ih sve otkrijete i to daje dodatnu draž ovoj igri. Igranje više igrača moguće je putem modema ili serijskog kabla i to najviše po dvoje na svkoj strani. Za razliku od prijašnjih verzija, u FIFi '96 igrači imaju stvarna imena kao i momčadi s kojima možete igrati, jedino je sustav natjecanja napravljen vrlo općenito bez pokušaja da se simulira World Cup ili neko drugo stvarno natjecanje. FIFA '96, usprkos činjenici da neki njeni konkurenti imaju pojedine segmente boje izvedene, ostavlja najbolji opći dojam i pretendira da najbolja nogometna simulacija u 1996. godini.



FIFA SOCCER '96

ELECTRONIC ARTS

Platforma: PC , CD ROM

Minimalna konfiguracija: 486 DX 40

8 Mb RAM

Dojam

Igrivost

Zvuk

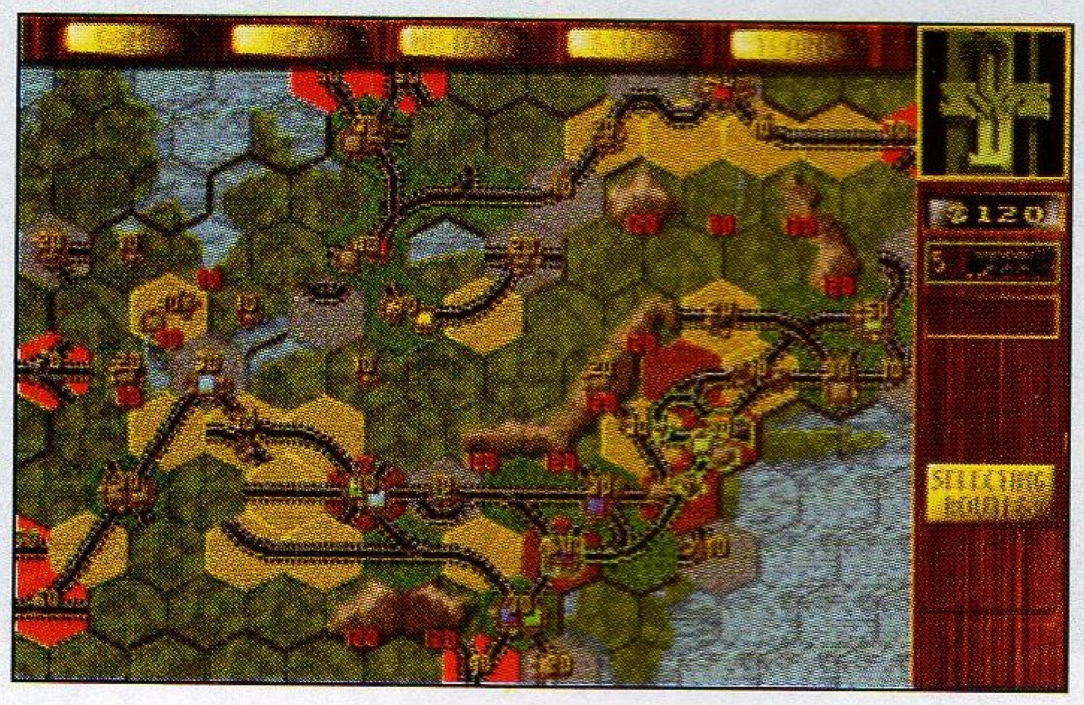
Grafika

Konačna Presuda 88

1830 : Railroads and Robber barons

by MARTIN WEISS

Godina je ne biste vjerovali - 1830. Razdoblje industrijske revolucije, posebno u području željezničkog prometa. Napokon bar malo promjene. Nakon odigrane stote partije Command & Conquer-a te završenog 7. CD-a Phantasmagorie, čovjek se stvarno zaželi neke jednostavne igre kako bi se odmorio od nebrojenih video sekvenci i ultra-super-extra-dobre grafike. Nakon što se ovo pročitali vjerovatno mislite da ću pisati o Tetrisu ili Space invadersima, no u krivu ste, radi se o novosti iz izdavačke kuće Avalon Hill, strategiji 1830. Ova igra je kompjuterska verzija stare istoimene igre koja je do sada postojala samo u tzv. board izvedbi dakle kao monopoly ili risiko. Princip igre je sljedeći: vi ste dioničar kojem je u interesu izgraditi što bolji sistem željezničkih pruga između gradova koji već postoje te otkriti mnoge nove kako bi proširili sustav i zaradili puno para. To postižete izgradnjom stanica čijim planskim smještanjem na ploču postižete bolji (ili gori) strateški položaj u odnosu na protivnike. Iako na prvi pogled jednostavna, ova igra je u stanju zadržati igrača satima i satima za računalom jer uvijek mislite "u sljedećoj igri mi se tako nešto neće dogoditi". I tako danima. Igru možete igrati sami tj. protiv kompjutera ili protiv nekoliko igrača. Iako je igra protiv živog suparnika puno interesantnija, ni igra protiv računala nije loše izvedena. Velika prednost u tome je što ponekad nećete moći naći dovoljno suparnika za igru koji imaju, kao slučajno, pet ili šest sati slobodnog vremena, a vama se baš u tom trenutku neopisivo igra 1830. Igranje protiv kompjutera donosi i neke prednosti: prije svega kompjuter ne vara. On igra po logici i strogom proračunu, predviđa moguće greške i tako izvodi sljedeći potez. Kako mi smrtnici imamo jednu neobičnu sposobnost koja se zove razum (neki više, neki manje) ako shvatimo taktiku kompjutora, u prednosti smo. No upravo to nas koji put može odvući na krivi put jer ovdje je planiranje od velikog značaja. Tu je mogućnost slučajnog (random) odabira terena na kojem će se igrati što puno znači onima koji igru završe a željni su novih izazova s tim više što ako vam se neka random mapa posebno svidi možete ju pospremiti i kasnije učitati. Zvuk je u igri prisutan vrlo malo što i nije čudno s obzirom na tip igre, ali vjerujte nam ovdje to nećete ni zamjetiti, jer je zvuk potpuno suvišan, dovoljan vam je kazetofon u sobi koji će vam svirati u pozadini. Ova igra jednostavno zrači svojom jednostavnošću i igrivošću jer nas pomalo vraća u doba kada nismo noći i noći provodili sjedeći za monitorom i krvavim očima tražili skrivena vrata u sobi na 38. avanturi taj tjedan. Tada se sjedilo za stolom i igralo monopoli, a ova nam igra omogućava baš to: jednu solidnu strategiju koja se oslanja isključivo na sposobnost igrača.



1830

AVALLON HILL/SIM TEX

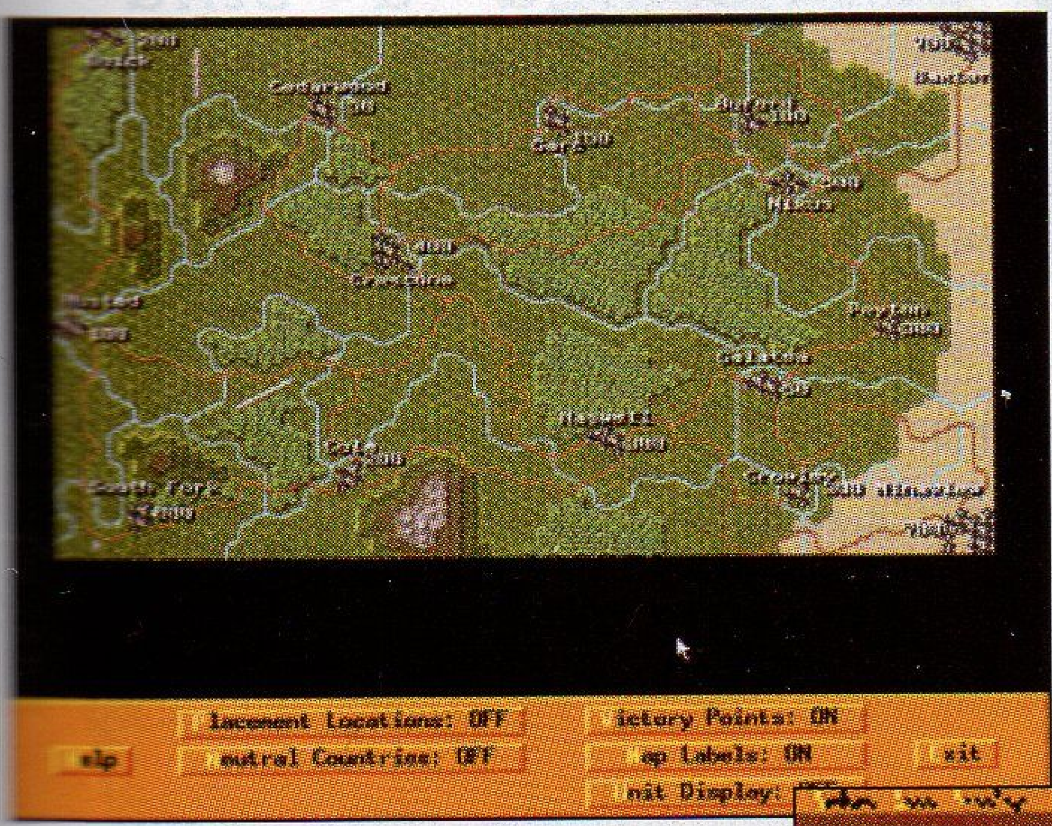
Platforma: PC . CD ROM/DISKETA
Minimalna konfiguracija: 486 DX 40
8 Mb RAM . CD double speed (CD verzija)

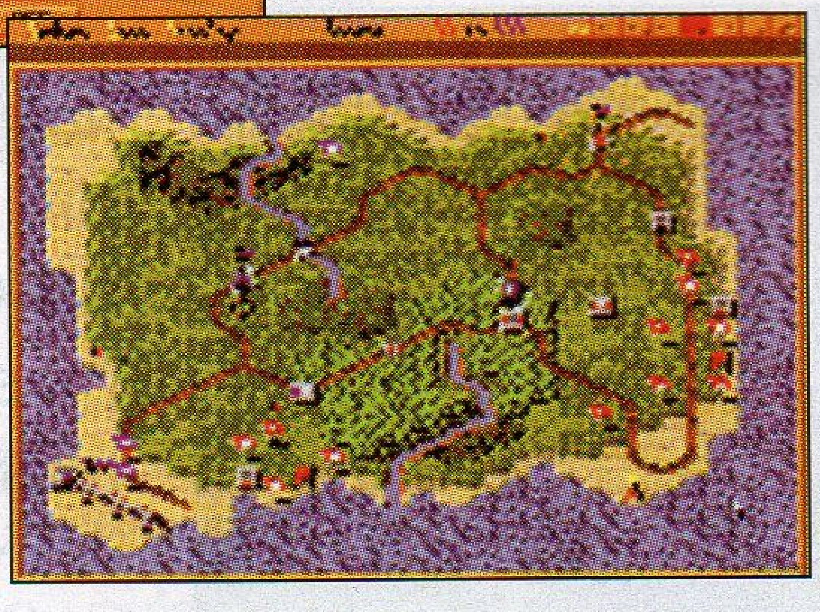
Dojam	☢ ☢ ☢
Igrivost	☢ ☢ ☢ ▲
Zvuk	☢ ☢
Grafika	☢ ☢
Konačna Presuda	5 7

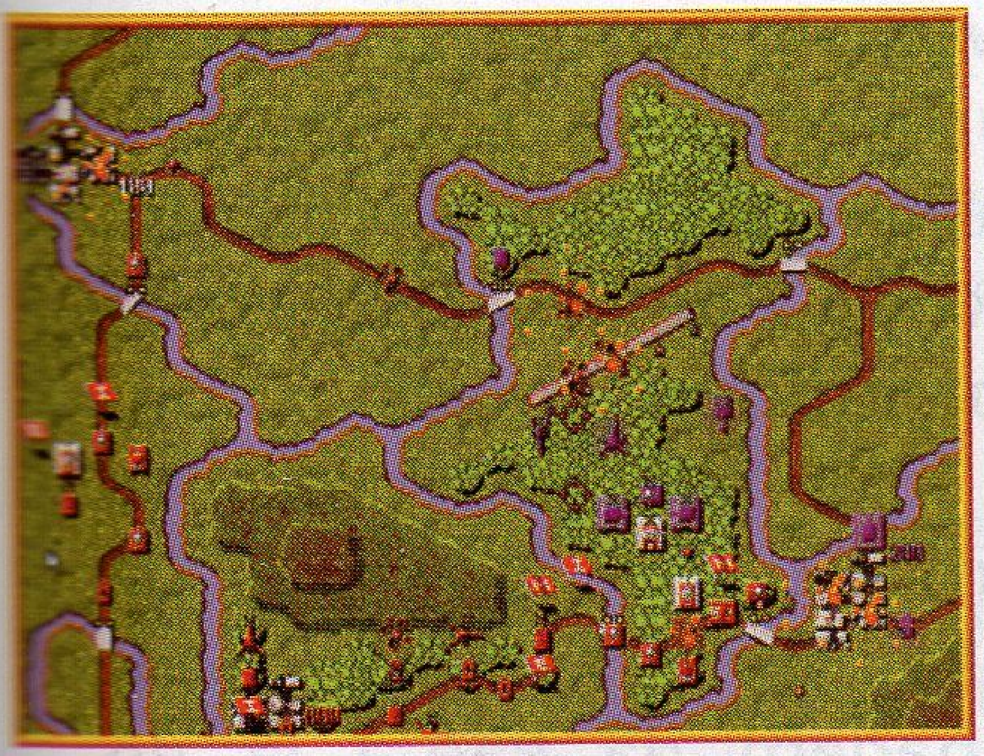
PERFECT GENERAL II

by DENIS KOVAČIĆ

Ako bi nastavak neke igre trebao biti poboljšanje postojeće i par koraka naprijed, onda za ovu igru možemo reći da je jedan korak naprijed i dva nazad u odnosu na ostale strategije koje se nude na tržištu. No ipak trebalo bi malo pojasniti o čemu se tu zapravo radi. Vaša zadaća ovisi o odabranom scenariju koji su podijeljeni u cjeline. Cjeline su napravljene tako da daju naglasak na načine primjene borbenih postrojbi kojima raspolažete. Posebno bi izdvojio cjelinu Historical u okviru koje se nalaze scenariji za pojedine bitke koje su bile od ključne uloge za daljni razvitak pojedinog rata. Ratovi obuhvaćeni ovom cjelinom sadržavaju: Drugi Svjetski rat, Vijetnamski rat, Iračko-Iranski rat i rat u Zaljevu. Nakon odabira scenarija sljedi kupovina postrojbi (to nije uvijek slučaj). Postrojbe koje kupujete su kopnene i to pješadija, mehanizirane, oklopne i topničke postrojbe. Postoji daljnja podjela postrojbi na lake, srednje i teške koje se međusobno razlikuju po snazi i dometu oružja. Sljedi postavljanje jedinica na početne položaje i bitka može početi. Na polju gdje se odvijaju vaše ratne igre primjetiti ćete infrastrukturu i objekte čije pravilno korištenje može uvelike vam biti od pomoći. U posjed zrakoplova dolazite osvajanjem zrakoplovne baze (ukoliko niste započeli sa zrakoplovnim bazama). Zrakoplove ne možete kupovati već ih dobijate i to onoliko koliko ima mjesta na pisti. Važni su i gradovi, jer njihovim osvajanjem dobijate bodove kojima kasnije kupujete jedinice. Bodove za kupovanje ne dobijate iz svih gradova. Mostovi ponekad mogu biti perce na vagi pobjede i poraza i stoga ovisno o situaciji ili ih srušite ili ih sačuvajte pod svaku cijenu. Za kretanje postrojbi koristite prvo željezničku prugu, zatim ceste pa tek onda transportirajte postrojbe kroz prirodu. Razolozi za ovo su vrlo jednostavni. Postrojbe imaju gorivo koje im je potrebno za kretanje, a ono se najviše troši kretanjem kroz prirodu,manje kretanjem po cestama,a najmanje korištenjem željezničke pruge. Načine borbe i taktike prepuštam vama ali jedan-dva savjeta. Topništvo ima veći domet ako je na brdu. Da bi grad ostao u vašim rukama jedna postrojbe mora ostati u gradu. Jačim jednicama napadajte slabije da bi imali manje vlastite gubitke. Topnišvo je ranjivo u bliskoj borbi. Toliko o načinu igranja no kako sve to izgleda i zvuči? Za grafiku bi mogli reći da je prolazna. Jednice su detaljno nacrtane, u gradovima razaznajete vrste zgrada i sve to tako lijepo i simpatično izgleda. Sada dolazimo i do zvuka. Najkraće rečeno zvuk je promašen odnosno ne pristaje uz ovakvu igru. Oni zagriženi ljubitelji strategija će vjerovatno neko vrijeme provesti uz ovu igru dok ostalima preporučujem da se drže C&C-a i Panzer Generala.







PERFECT GENERAL II

QQP

Platforma: PC , CD ROM/DISKETA

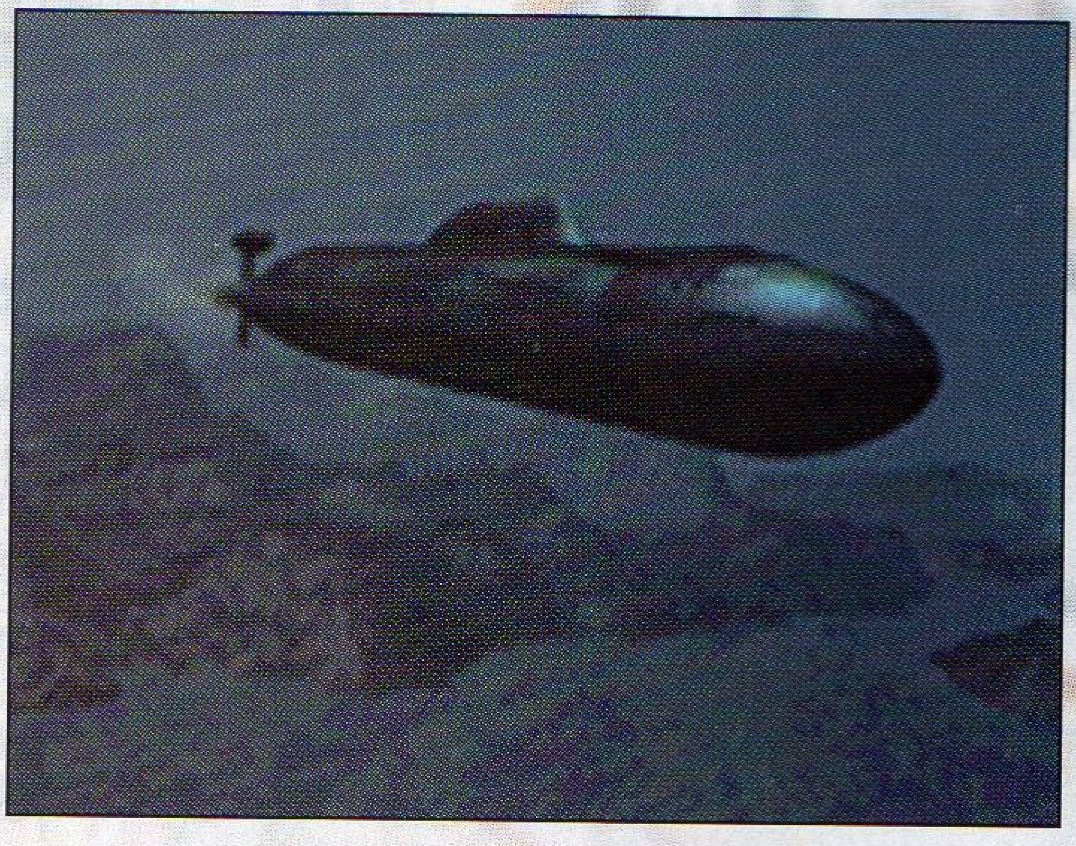
Minimalna konfiguracija: 386 DX 40

4 Mb RAM , CD Double speed (CD verzija)

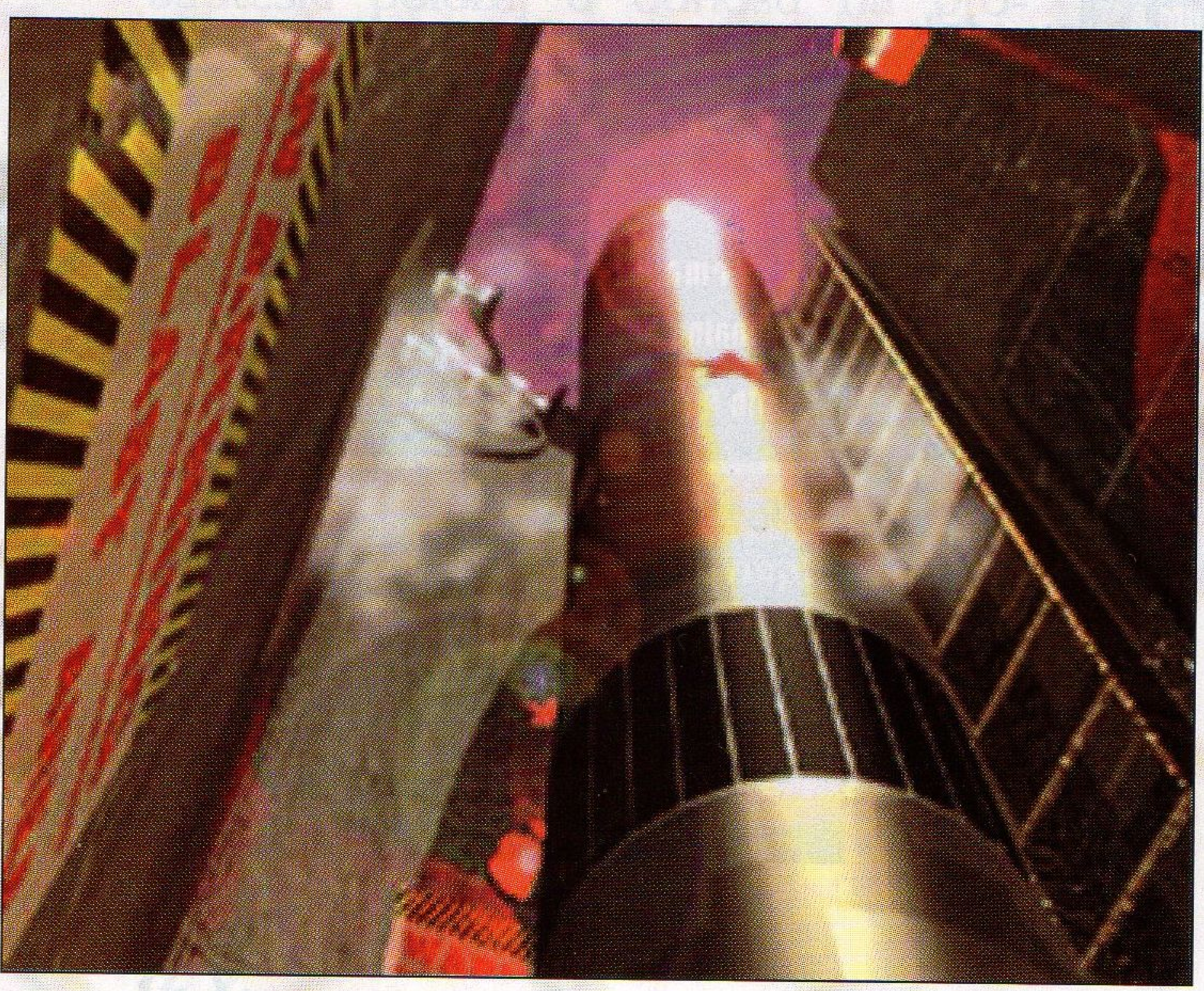
Dojam	☢☢
Igrivost	☢☢☢☢
Zvuk	☢☢☢
Grafika	☢☢☢☢
Konačna Presuda	55

COMMAND & CONQUER 2
RED ALERT

by ANDREW YURKOVICH



Command & Conquer je bez sumnje najbolja strategija izdana u prošloj 1995.godini, rađena u odličnoj produkciji Westwooda. Drugi dio također rađen od Westwooda, ima naime dvije verzije. Dok prva tzv. Red Alert je nešto kompliciranija verzija prethodnika, druga - Tiberian Sun koja će izaći tek krajem godine, rađena je na dosta drugačijem principu. Tiberian Sun će nažalost imati vrlo malo strategijskih elemenata, te mnogo direktne akcije, odnosno miješavina strategije i 3D Robot akcione simulacije. No, o Tiberian Sun-u ćemo u nekom od drugih brojeva. Puno dosljedniji nastavak Command & Conquer-a "Red Alert" je strategija koja u pravom smislu strategija. Zašto? Upravo radi toga jer je prvi dio bio strategija sa arkadnim primjesama u stilu Dune II. Prije što nastavim, moram napomenuti da će igra izaći tek u drugoj polovici godine, te da je ovaj vrući preview rađen na osnovi prve beta verzije, dok je igra usred obikovanja konačnog "gaming engine-a". U Red Alert-u za osvojanje tuđe baze neće biti dovoljno grunuti nuklearnu bombu i poslati par rocket launchera, već ćete obranu same baze morati skidati milimetar po milimetar. Osim ako nemate jako dobro razvijenu taktiku. Tako npr. vašu baš jezgru baze moći ćete unapređivati do najsitnijih detalja, od električne ograde, do psa čuvara, a posebnu pažnju ćete morati obratiti na upgrade oklopa i automatskog protuoklopnog naoružanja. Kako potpuna struktura igre nije završena ova stranica će mislim biti dovoljna da zaintrigira vaše strategijske sposobnosti, te se nadam da kao i ja do besvijesti uništavanjem GDI-a čekate pravi novi izazov i zvuk crvenih sirena.



COMMAND & CONQUER II

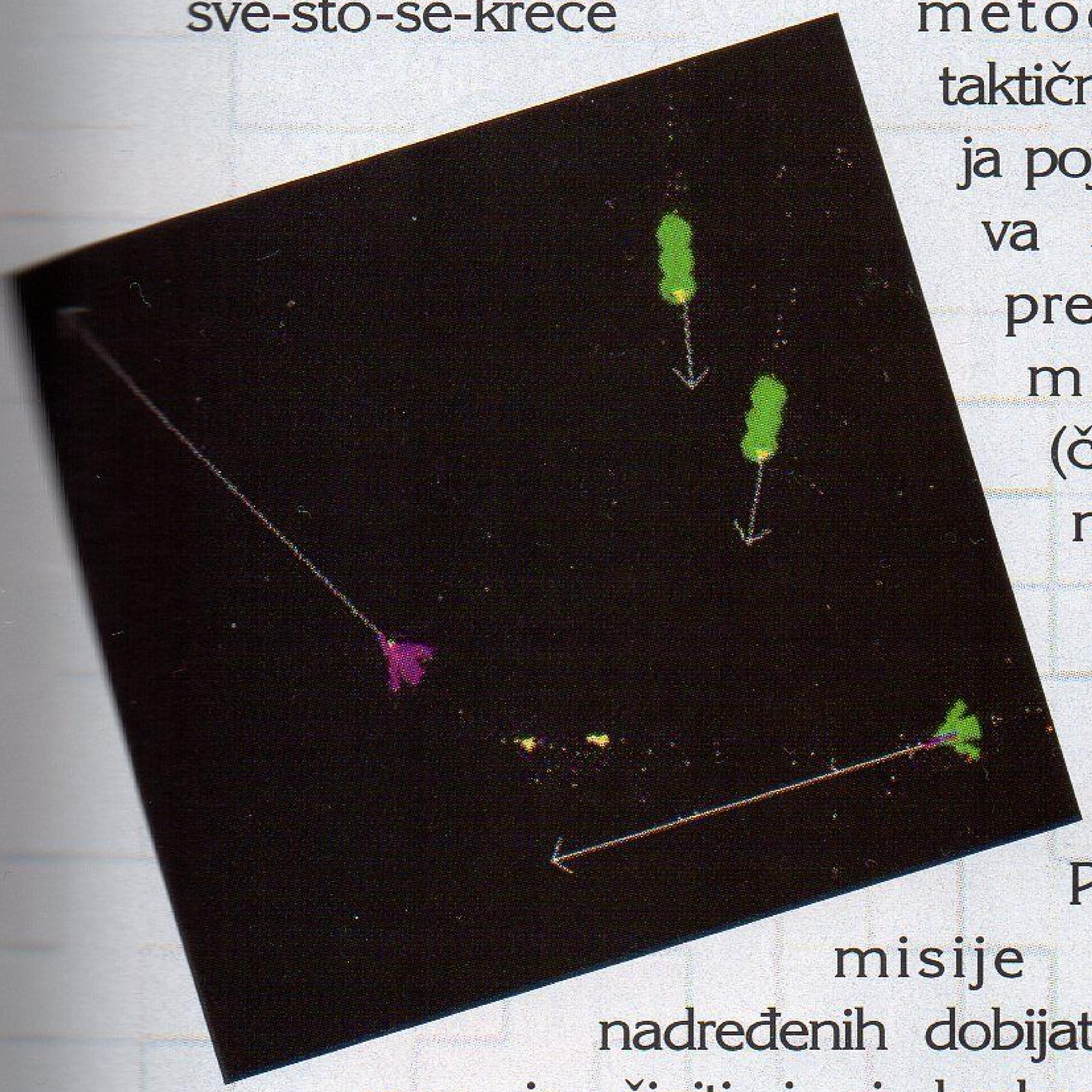
WESTWOOD

Platforma: PC , CD ROM

CRITICAL MASS

by MARTIN WEISS

Critical Mass je jednostavna svemirsko-strateška igra koja nema potencijala da postane mega hit ovog proljeća, ali zbog svoje igrivosti svakako zaslužuje da bude opisana. Vi ste u ulozi zapovjednika svemirske flote koja štiti svoj sektor od navale prilično agresivnih osvajača na sve moguće načine od pucaj-na-sve-što-se-kreće metode do taktičnog miniranja pojedinih dijelova sektora kao preventiva od mogućeg (čitaj:sigurnog) napada. Princip igre je prilično jednostavan i klasičan. Prije početka misije od vaših nadređenih dobijate upute što vam je činiti i vi hrabro krećete u akciju. Na raspolaganju imate određeni broj kredita koji morate pametno investirati u brod i oružje, što naravno ovisi o misiji na koju krećete. Unutar same misije vaš cilj se svodi na to da zapovjedajući svojom flotom neprijateljske lejelice uništite ili istjerate iz svog sektora, a da pritom (podrazumijeva se) izgubite što manje ljudi i opreme. Kretanje broda izvodi se tako da "kliknete" na bijelu strelicu na vrhu broda i odvučete je na željenu lokaciju tj. dole. Ovdje treba voditi računa o planiranju poteza jer su ubrzanje i okreti (manevri) broda ograničeni. Neprijateljske letjelice uništavate tako da na njih pošaljete neki od projektila i oni su prošlost. No oprezno, iz svakog topa možete ispaliti najviše jedan projektil odjednom, a punjenje traje jedan potez. Posljedica krive procjene može biti nedostatak projektila kada vam je to najpotrebnije, tj. smrt. Postoji ukupno pet vrsta projektila koji se međusobno razlikuju po težini, dometu, snazi i cijeni tako da npr. Homming missile ima mogućnost samostalnog vođenja do cilja - vrlo dobra stvar osim u slučaju da se na putu ne nađe neki asteroid i projektil ek-



splodira prerano. Sigurno će vam se tokom igranja dogoditi da vas pogodi projektil ispaljen sa nekog od vaših brodova i obratno vi će te pogoditi njih. Sve u svemu ja osobno preporučam drugu mogućnost jer, unatoč užasnom osjećaju krivice, ipak ste vi preživjeli. Ako u toku misije zagusti uvijek ostaje opcija iskakanja iz letjelice (eject). To će zasigurno rezultirati propalom misijom, ali i šansom za povratak i ponovni pokušaj, dok smrt pilota u misiji podrazumijeva skidanje čina i povratak na prvu misiju.Glavne odlike ove igre su jednostavnost i igrivost tako da sam uvjeren da nikome neće trebati duže od 10-ak minuta za uigravanje i upoznavanje sa igrom.Potreba za taktiziranjem je također jedan od preduvjeta za igranje "Critical Mass"-a , jer bez upotrebe borbene taktike u većini slučajeva nećete stići predaleko. Zamjerke bi se mogle uputiti nekim loše riješenim detaljima unutar igre kao što je npr. čekanje do 30 sekundi na poruku "Mission over" kada završite misiju. Možda se ne čini kao dugo vrijeme, ali vjerujte mi nakon dužeg perioda igranja shvatiti će te da je ova primjedba na mjestu.Sve u svemu ovu igru bi mogli svrstati u red onih koje će se poduže vrijeme nalaziti na vašem hard disku prije svega zbog zanemarivog prostora koji zauzima (300kb), ali i zbog njene igrivosti. Jedino što nam još ostaje jest da se nadamo da će se autor "Critical Mass"-a, ohrabren uspjehom prvog dijela, potruditi napraviti nastavak u kojem ćemo imati prilike uživati u većem izboru brodova, oružja i misija. Živi bili pa vidjeli.

CRITICAL MASS
SEAN O'CONNOR

Platforma: PC
Minimalna konfiguracija: 386 DX 40
4 Mb RAM

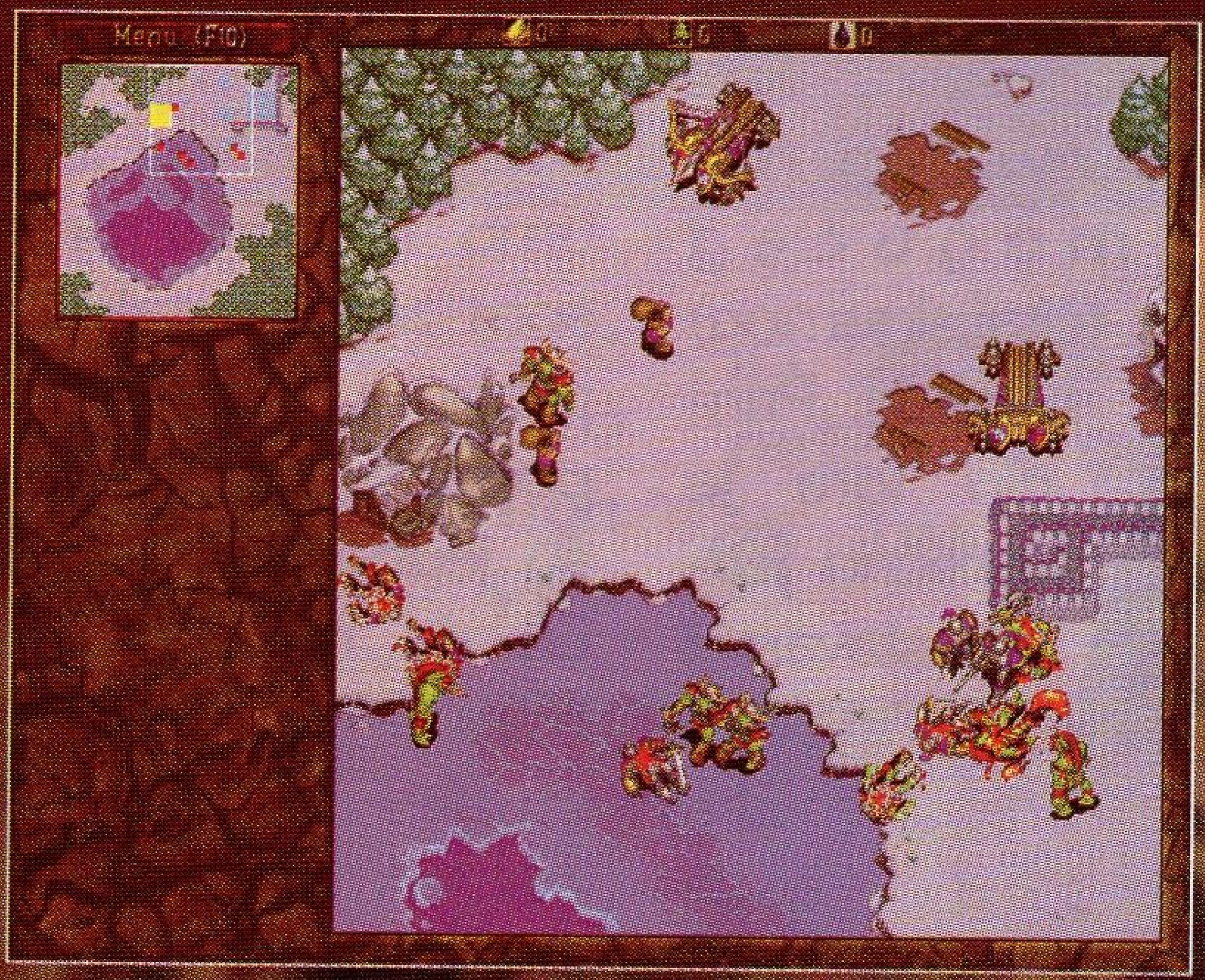
Dojam
Igrivost
Zvuk
Grafika

Konačna Presuda 61

WARCRAFT II

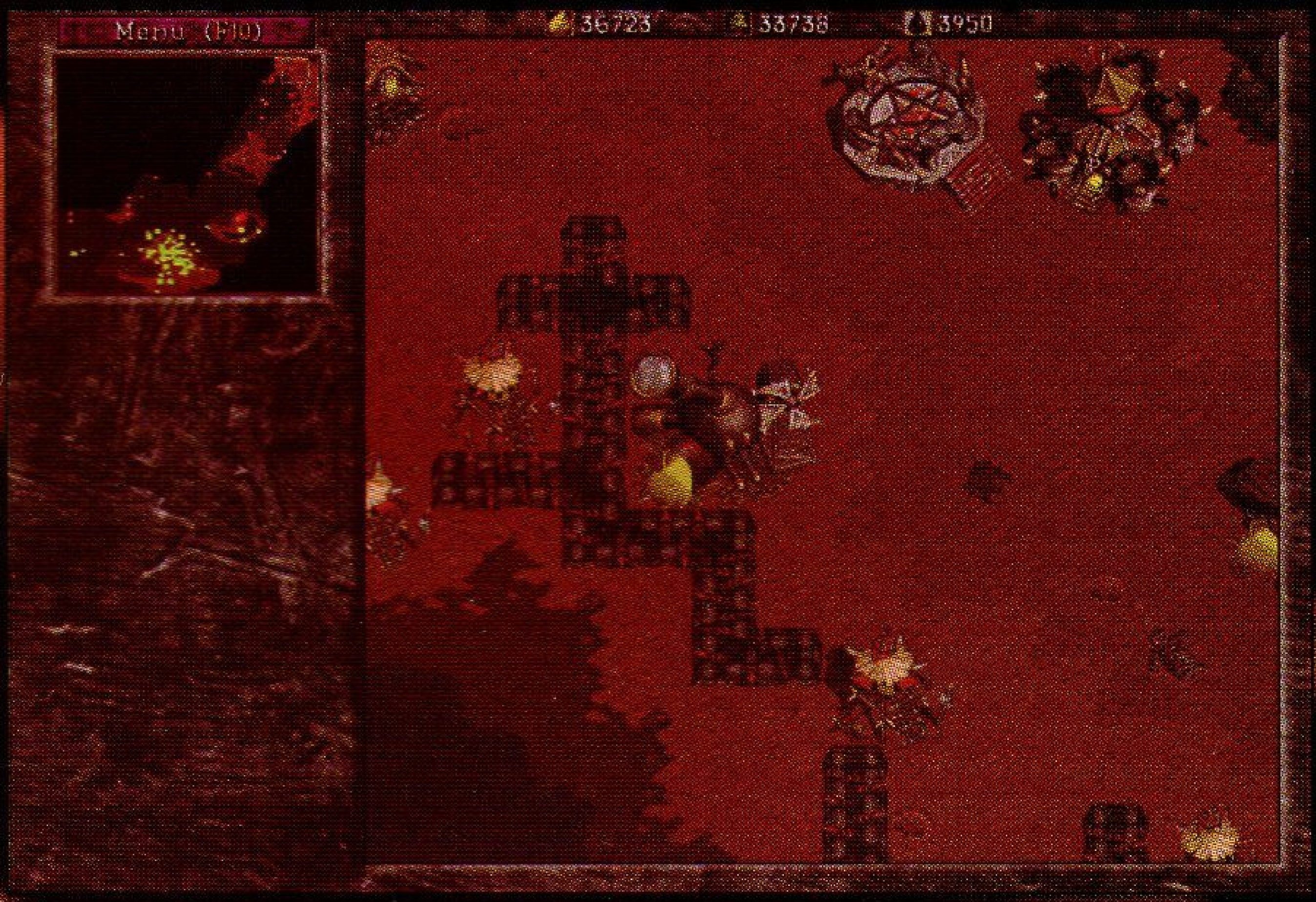
by IVAN CRNKOVIĆ

Kao odgovor na Command & Conquer, čuvenu strategiju koja na dolazi iz Virgina, iz Blizzarda su na tržište izbacili nastavak legendarne igre Warcraft, pod imenom Warcraft II - Tides of Darkness. Sama priča, uz neke nadopune, i način igranja ostali su isti kao u prvom dijelu, a kako je sa tim upoznat svaki igrač strategija koji imalo drži do sebe, na to neću trošiti više prostor. Ono što je bitno naglasiti su promjene i nadopune koje su napravljene kako bi se riješili neki problemi iz prvog dijela Warcraft-a i kako bi nastavak bio još zanimljiviji i privlačniji za igranje. Samih promjena ima puno no krenimo od najvećih. Sada, uz zlato i drvo, morate skupljati i naftu. Naftu vadite iz naftnih mrlja na moru, a da bi to bili u mogućnosti morate na njma sagraditi naftnu platformu. Tu u igru ulazi nova promjena bez koje prije navedeno ne bi bilo moguće, a to je pomorska flota koja se sastoji od ratnih brodova pa sve do naftnih tankera. Tako sada otvaranjem mora kao novog bojnog polja vaše bitke nisu više vezane isključivo za kopno, što rezultira mogućnošću raznovrsnije taktike pri napadu i pridonosi zanimljivosti same igre. Ako ste mislili da je more jedino novo bojno polje, varate se. Dodavanjem zračnih jedinica za izviđanje (Gnomish machine - Human, Goblin zappelin - Orc) i borbu (Gryphon rider - Human, Dragon - Orc) dobija se mogućnost kombiniranog napada sa svih strana, sa zemlje, mora i iz zraka. što vam više treba? Ove promjene rezultirale su dodavanjem novih i preinakom postojećih građevina iz prvog dijela, tako da sada imamo Shipyard (izrada raznih plovila), Foundry (nadograđivanje opreme vezane uz brodove), rafinerije (povećavaju količinu proizvedene nafte), građevine u kojima se proizvode letjelice i zračne jedinice, obrambene tornjeve, zatim imate mogućnost nadogradnje Town Hall-a (Great Hall) sve do dvorca, što povećava njegovu obrambenu moć itd. Likovi u igri su, iako većinom isti kao u prvom dijelu, također pretrpjeli stanovite modifikacije. Tako više nema svećenika, već vam se pruža opcija da unaprijedite svoje vitezove u paladine (kod Orcova su to Ogri) koji onda poprimaju mogućnosti kao što su liječenje, otkrivanje teritorija iz daljine i sl. Magovi su zaduženi za čarolije, od kojih su neke zadržane iz prvog dijela (nevidljivost) a dodane su neke nove kao što je usporavanje protivnika, ledena kiša, stvaranje vihora ili pretvaranje protivnika u bezopasno stvorenje nalik na svinju (ova čarolija će vam puno koristiti kod uništavanja posebno opasnih neprijateljskih jedinica). Jedna od stvari koja će sigurno razveseliti mnoge je povečanje s četiri na devet jedinica koje možete voditi u grupi, a povećana je i veličina mape na kojoj se sama bitka odvija. Pritiskom miša na neku jedinicu dobivate na uvid sve njene karakteristike, od snage, ozlijeđenosti, jačine štita, brzine pa do vidnog polja koje je vezano uz War Fog, još jedna novina u igri. War Fog vam onemogućava da kao prije, nakon što jednom prođete



nekim dijelom teritorija, imate stalan uvid u ono što vaš neprijatelj tamo radi. Sada da bi vidjeli neprijatelja, on mora biti u vidokrugu neke od vaših jedinica što rezultira većim rizikom pri igranju. Korisna promjena je i uvođenje smart pointera tako da više ne morate davati točno određene naredbe vašoj jedinici već pritiskom desne tipke na nešto (ili nekog) na mapi, jedinica obavlja najlogičniju radnju (npr. pritiskom na šumu, seljak automatski ide u sječu). Nakon navođenja svih ovih promjena, red je da se osvrnemo na tehničku izvedbu same igre za koju imamo puno pohvala malo primjedbi. Igra je napravljena u izvrsnoj SVGA grafici, izgled objekata i likova te njihovih pokreta napravljen je do najsitnijih detalja i sa velikom dozom originalnosti. Zvučni efekti su izvrsni, od digitaliziranih glasova (izuzetno realni i određenih karakteristika za svaki lik), upečatljivih zvukova borbe pa do muzike koja svira u pozadini (ne postaje dosadna već nakon 10 minuta igranja). Sama igra nije zahtjevna, tako da radi bez problema i na slabijim računalima. Jedini prigovor ide na račun umjetne inteligencije kompjuterski vođenog neprijatelja koja, iako daleko od lošeg,

nije u rangu ostalih kvaliteta ove igre. To ne znači da će vam put do konačne pobjede biti lak, dapače, prilično ćete se pomučiti da je postignete, mada to može, na nekim nivoima, biti rezultat veće zahtjevnosti igre u pogledu vaših živaca i upornosti nego u izmišljanju lukavih taktika. Prava kvaliteta ovog nastavka Warcrafta dolazi do izražaja pri igranju protiv neprijatelja vođenih ljudskom rukom (i mozgom). Za to vam na raspolaganju stoje opcije igranja u mreži (do 8 igrača), preko modema ili serijskog kabla. Pri kraju evo nekoliko savjeta koji će vam pomoći pri igranju. Kako više izgradnja objekata nije vezana uz cestu, već možete graditi bilo gdje, uz svaki rudnik sagradite Town Hall kako bi skratili put vašim seljacima i ubrzali priliv zlata. Za otkrivanje protivnikovih namjera koristite zračne snage jer imaju daleko vidno polje, a nisu ih sve jedinice u mogućnosti napasti.



Zračne jedinice također su vam bitne za otkrivanje podmornica koje, nakon što su otkrivene, možete napasti i uništiti. Za uništavanje obrambenih tornjeva koristite diverzante (Dwarven demolition pair) ili katapulte koji imaju veći domet. Nemojte uvijek srljati u frontalni napad sa velikom količinom vojnih snaga, jer bi konačni rezultat bitke mogao biti puno gori od vaših očekivanja , već vršite terorističke napade (poput uništavanja seljaka kraj protivničkog rudnika) kako bi oslabili protivnika. ZA konačni dojam ne treba trošiti puno riječi jer se iz svega viđenog može zaključiti da igra spada u sam vrh kompjuterskih igara (i to ne samo među strategijama) i da će svojom kvalitetom steći široki krug obožavatelja. Onima koji još nisu probali igrati Warcraft II postavlja se pitanje: "što čekate?".

WARCRAFT II

BLIZZARD

Platforma: PC , CD ROM

Minimalna konfiguracija: 486 DX 40

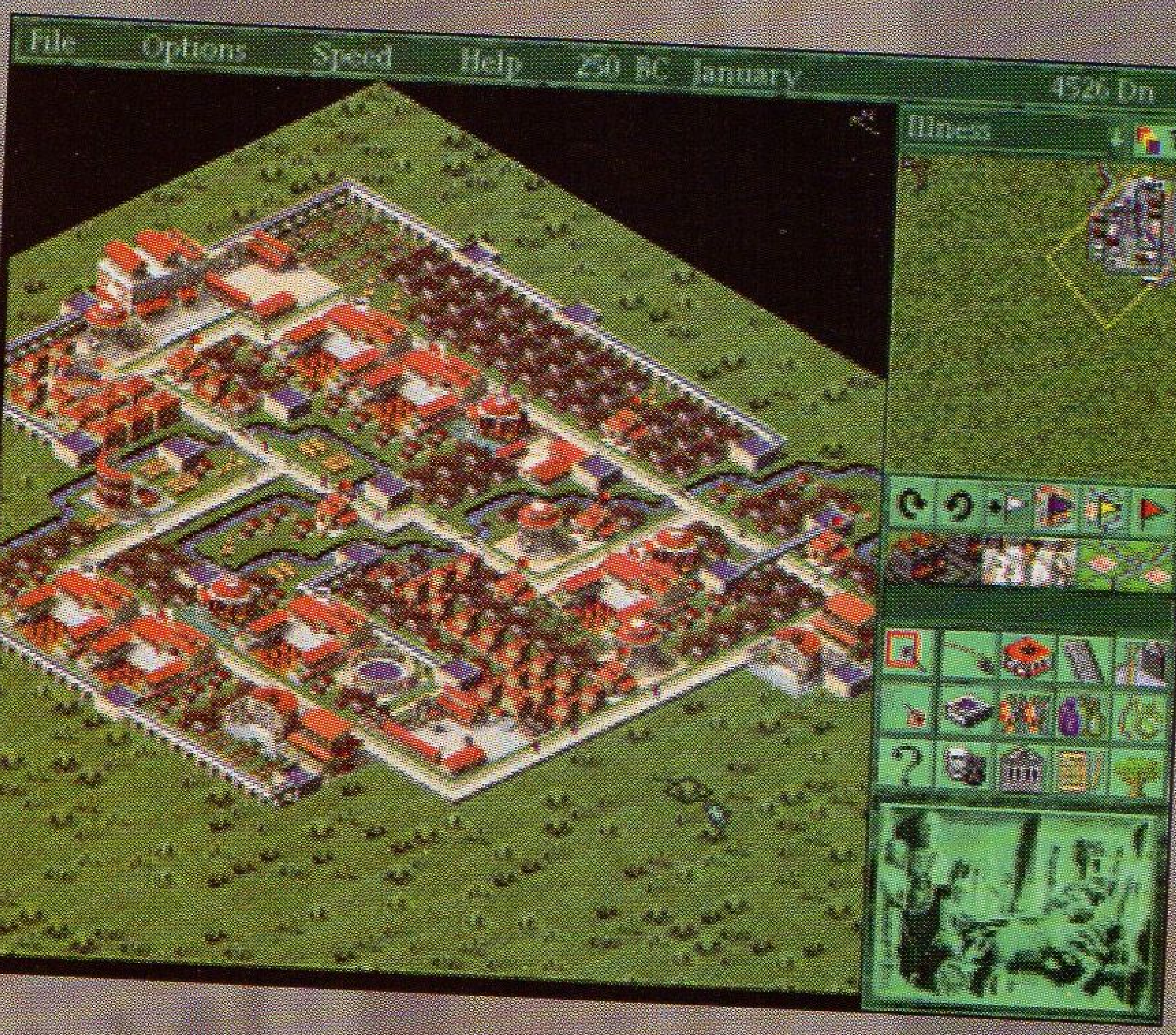
4Mb RAM , CD Double Speed

Dojam	☢ ☢ ☢ ☢ ½
Igrivost	☢ ☢ ☢ ☢
Zvuk	☢ ☢ ☢ ☢
Grafika	☢ ☢ ☢ ☢ ½
Konačna Presuda	**89**

CAESAR II

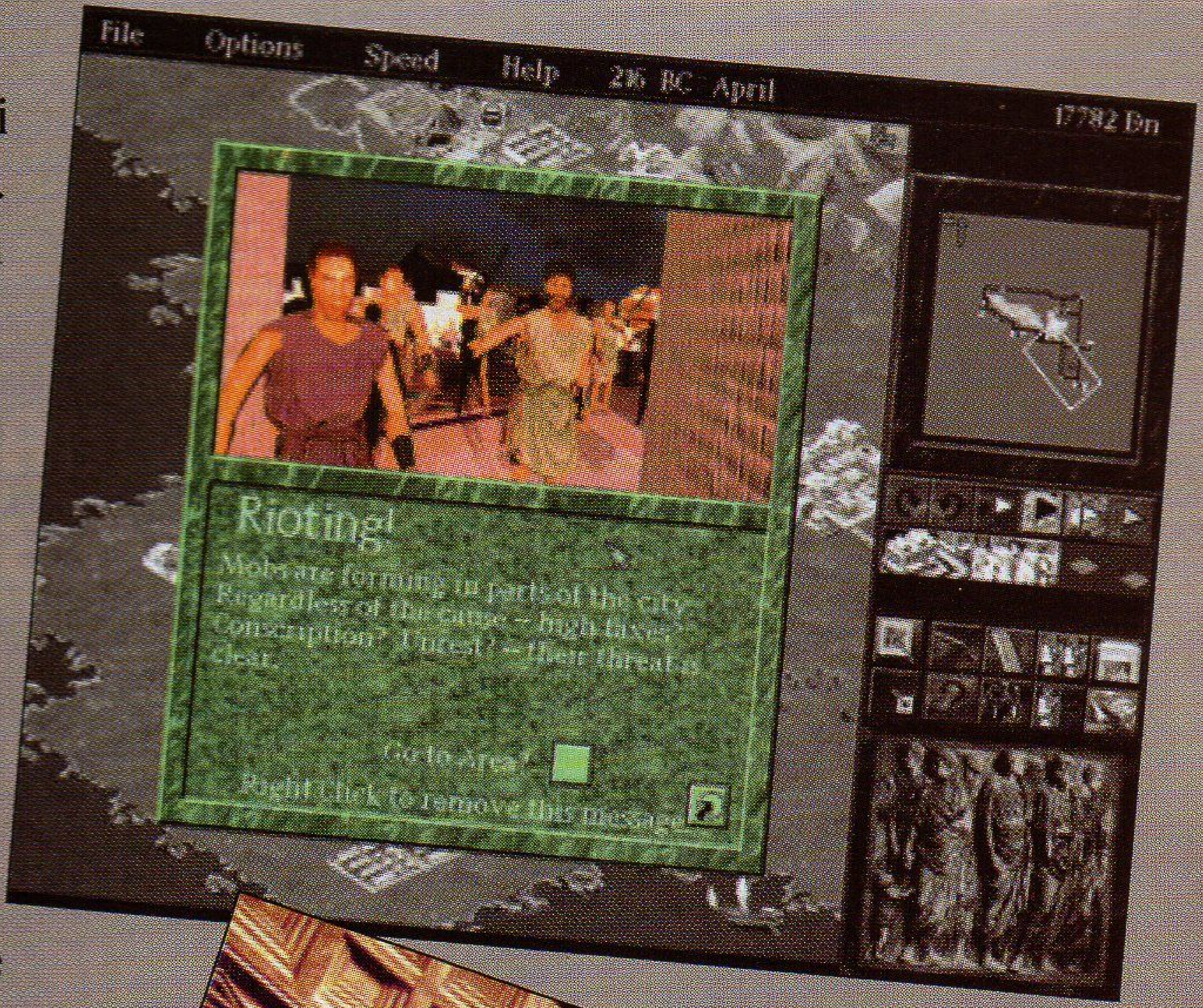
by DENIS KOVAČIĆ

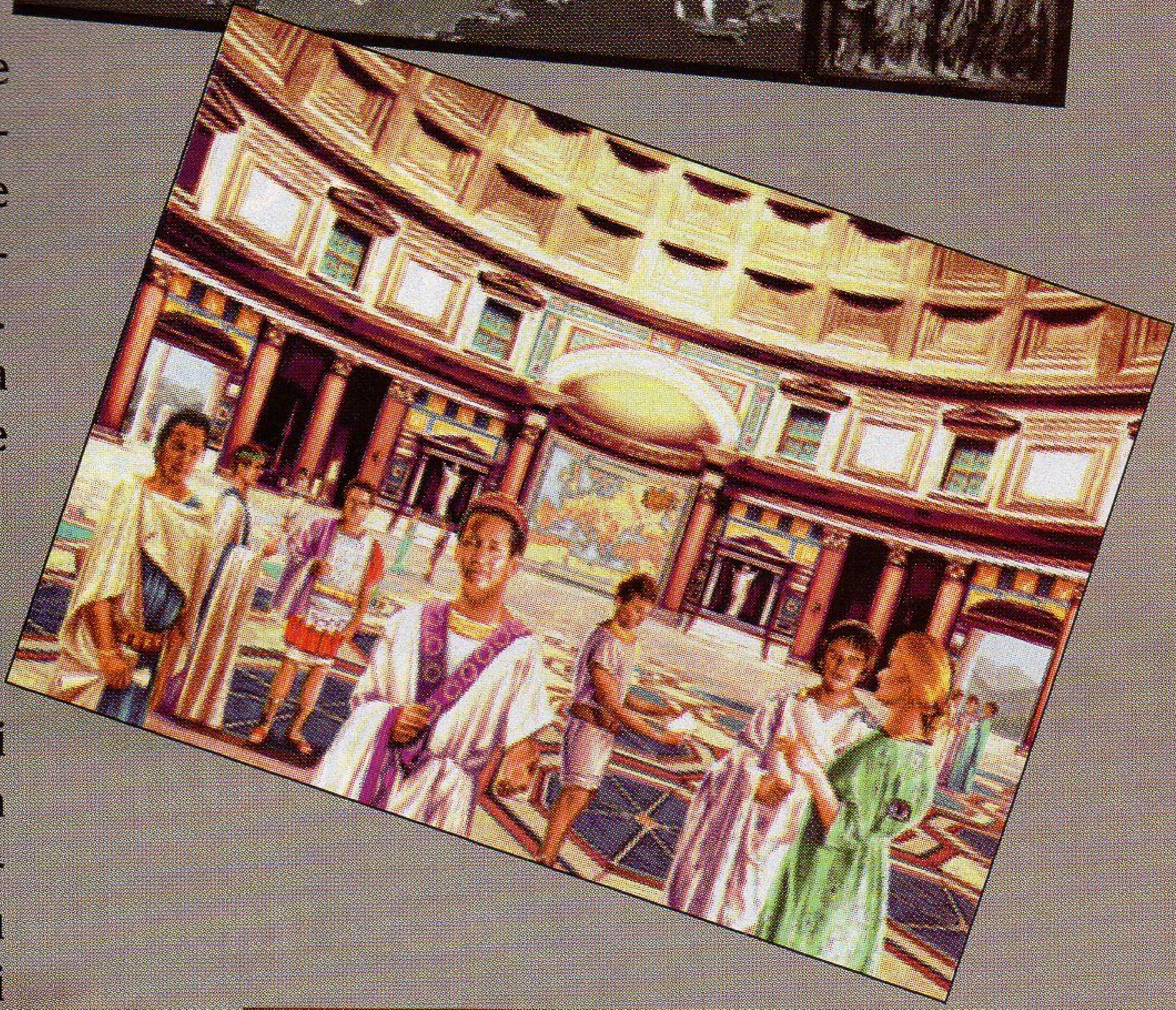
Iako je ovo nastavak prvog dijela prije bi smo mogli reći da je nova verzija stare igre jer je sve isto samo što je upakirano u ljepšu grafiku i zvuk. Cilj je stvoriti Rimski imperij pokoravanjem provincija. Provincije ne pokoravate vojskom nego novcem. To znači da morate od područja koje je zadnja selendra stvoriti prosperitetnu provinciju sa infrastrukturom, industrijom i oružanom silom. Svoj imperij ćete stvoriti pomoću tri "glavne" i mnoštvo pomoćnih opcija. Glavne opcije su: City,Forum i Province. CITY. Aktiviranjem te opcije, pojaviće se prazan komad zemljišta sa rijekom. Na tom prostoru izgradićete vaš grad.



Na raspolaganju imate razne opcije za objekte koje su razvrstane po tipovima zgrada. Da bi bilo koji objekt funkcionirao ili se mogao razvijati potrebna je voda. To je ono glavno i treba paziti kako ćete razmjestiti vodovodnu infrastrukturu. Naravno da ljudi ne žive samo od vode,nego ih treba zaposliti gradnjom prerađivačke industrije,treba ih zaštiti gradnjom policijskih postaja,pobrinuti se medicinski za njih i sl. Svi oni koji su igrali bilo koji Sim City,snaći se u ovome. Za neki eventualni problem ili nejasnoću rješenje pronađite u Help opciji koja je vrlo iscrpna. S postupnim razvijanjem grada dobivaćete i nove zgrade koje su u većini slučajeva modifikacije već postojećih samo što svojom djelatnošću pokrivaju veći prostor. FORUM. Ovo je vaš sabor. Možete pregledati razne statističke podatke koji će ukazati na eventualne probleme. Saznaćete i koliko je još potrebno postotaka da pokorite provinciju. Naime da bi neka provicnija bila pokorena morate zadovoljiti četiri parametra:Empire,Peace,Prosperity i Culture. Kadasvi parametri dostignu zadani postotak, provincija je vaša i prelazite na sljedeću gdje su postoci veći za otprilike pet posto. Za pitanja glede oružane sile obratite se Centurionu kod kojega određujete postotak novaka, plaću profesionalne vojske i unajmljujete plaćenike ako ih ima u toj provinciji. Brigu o novcima vodi Treasurer gdje možete vidjeti prihode i rashode te povećati porez stanovništvu i industriji. Kakav je vaš status kod imperatora saznaćete pomoću opcije Rome. Ukoliko želite,možete mu poslati i dar, no to nije preporučljivo jer će on onda tražiti još i tome nikad

kraja. Za pravilno funkcioniranje grada i provincije pomoći će vam opcija Plebs. Tu zapošljavate ljude na održavanju vodovoda,prevenciji vatre,u industriji i sl. Ako negdje nedostaje ljudi to će se manifestirati ili požarima ili slabijom proizvodnjom ili već nečim drugim nezgodnim. Na tu opciju češće obraćajte pažnju. PROVINCE. Dok ste pomoću opcije City gradili grad, ovdje ćete gradu osigurati uvjete za funkcioniranje. Cestama povežite grad s ostalim naseljima što će pospješiti trgovinu. Sagradite farme ili rudnike gdje ćete zaposliti ljude i osigurati sirovine za industriju u gradu. Možete izgraditi i luku gdje će brodovi iz drugih zemalja prodavati svoju robu. Da bi sve funkcioniralo "kao po špagi" sagradite i utvrdu za vojsku,koja će onda veselo okolo šetati i izvoditi ograničene akcije,a tu i tamo uništiti nekog neprijatelja. Između graničnih naselja i vašeg grada sagradite trgovačku postaju u svrhu što bolje trgovine. To bi bilo glavno što se tiče opcija no naravno postoje razne začkoljice i kvakalice pomoću kojih ćete lakše pokoriti provinciju i zaraditi više novaca ali to ostavljam vama da otkrijete.





CAESAR II
SIERRA

Platforma: PC , CD ROM/DISKETA
Minimalna konfiguracija: 386 DX 40
4 Mb RAM , CD Double speed (CD verzija)

Dojam	☢☢☢
Igrivost	☢☢☢½
Zvuk	☢☢☢½
Grafika	☢☢☢½
Konačna Presuda	**83**

HELP

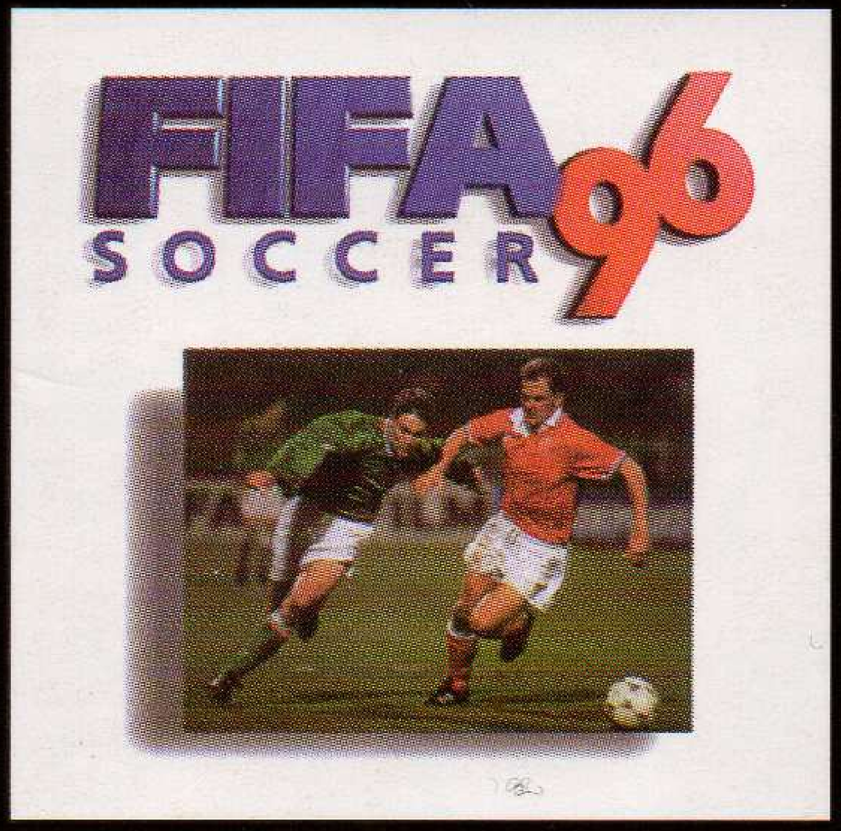
Sve gradite postepeno tako da novogradnjom pokrijete sva područja života -bolje je imati više raznih tvornica -ne štedite na vojsci -postepeno povećavajte poreze i postotak novaka da bi izbjegli nemire -imperatoru ne šaljite ništa dok to ne zatraži jer lako postane pohlepan ukoliko mu pošaljete poklon -svoj grad cestama povežite sa svim ostalim gradovima u provinciji,da bi povećali izvoz i izgradili prijateljske odnose -ako neki grad u proviciji nije rimski nego nekakvo selo,skupite vojsku(oko 500 ljudi garantira uspjeh) i napadnite ga. Suprotnost tome je da će oni vas napasti bez obzira što ste vi samo okolo brali cvijeće.

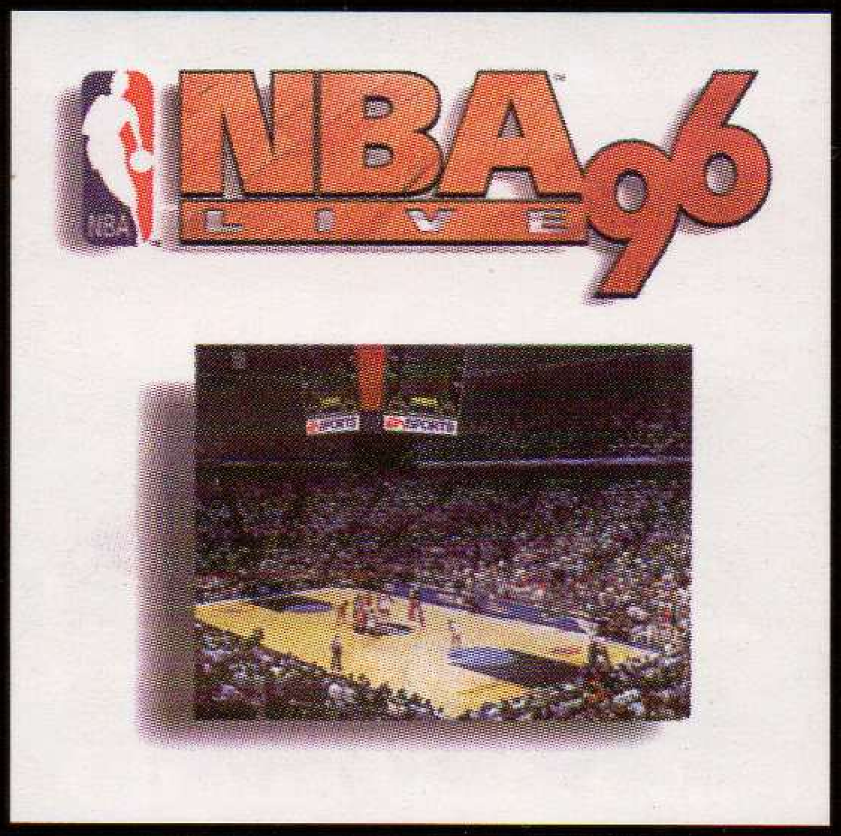
THE 11TH HOUR
The sequel to The 7th Guest

PC CD ROM

- 11th Hour (4 CD-a)
- Beavis & Butthead - Virtual Stupidity
- Command & Conquer - Missions CD
- FIFA International Soccer 96
- NBA Live 96
- Police Quest Swat (4 CD-a)
- Gabriel Knight 2: The Beast Within (5 CD-a)
- Rebel Assault 2 (2 CD-a)
- The Dig
- Time Gate
- Tie Fighters Collectors CD
- Voodoo Lounge
- Screamer
- Phantasmagoria (7 CD-a)
- Wing Commander IV (7 CD-a)

SEGA • Nintendo • PC CD ROM





SEGA Megadrive II i SEGA Saturn konzole

SEGA

AGIMA
I. Mažuranića 2-III, Čakovec
Tel.-Fax 040 311 184

Besplatan katalog! 040 311 184

U SLJEDEĆEM BROJU CHAOS -a

NA 100 STRANICA

CYBERIA 2
UFO 3
LANDS OF LORE 2
HEART OF DARKNESS
GABRIEL KNIGHT 2
EARTHSIEGE 2
TIME GATE NBA '96
DUKE NUKEM 3D
RED BARON 2
STAR CONTROL 3
DIABLO
MISSION CRITICAL
CIVILIZATION 2

PLUS: IZMJENJIVI DISKOVI
ENCARTA & CINEMANIA '96
TEST SIX SPEED CD ROMOVA
3D STUDIO MAX

...

Što dobijate s pretplatom?

- skoro duplo jeftinije plaćate časopis
- časopis vam stže na vrata prije izlaska na kioske
- uskoro za pretplatnike besplatan ulaz preko Chaos servera na internet
- mogućnost sudjelovanja u pisanju i izradi časopisa
- informacije i kataloge nekih izdavačkih kuća
- mogućnost da postanete beta tester za igre ili programe
- uskoro popust za kupnju originalnih igara
- poskupljenja ili vrlo skorašnje dodatke ne nadoplaćujete
- pripremamo vrijedne nagradne igre za pretplatnike
- i na kraju: dobijate CHAOS !

Zar je potrebno reći više? Pretplatite se jer tako saznajemo više o vama, koju platformu posjedujete te na taj način objavljujemo više opisa igara za vaš kompjutor.